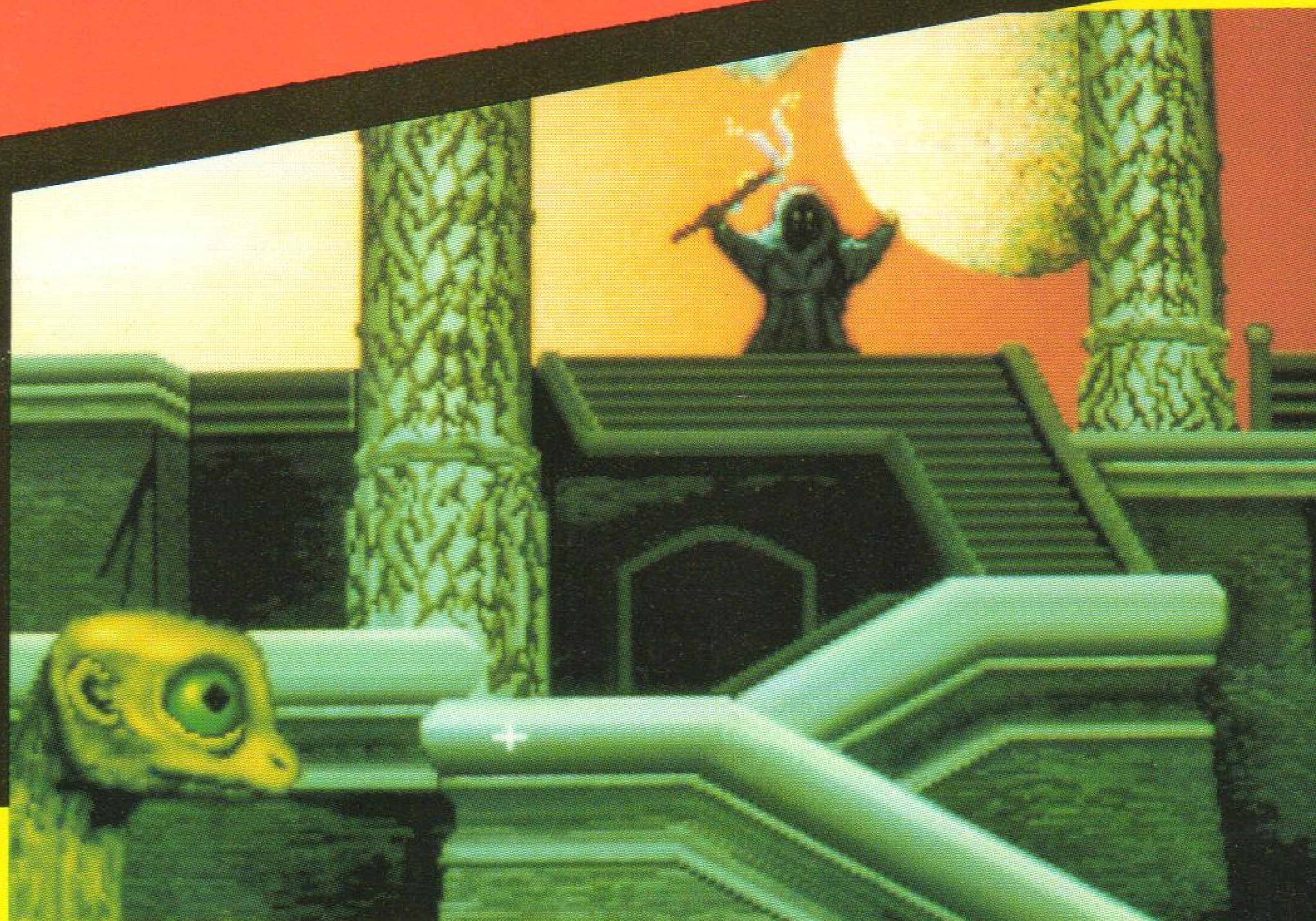
SOFTWARE GIDS

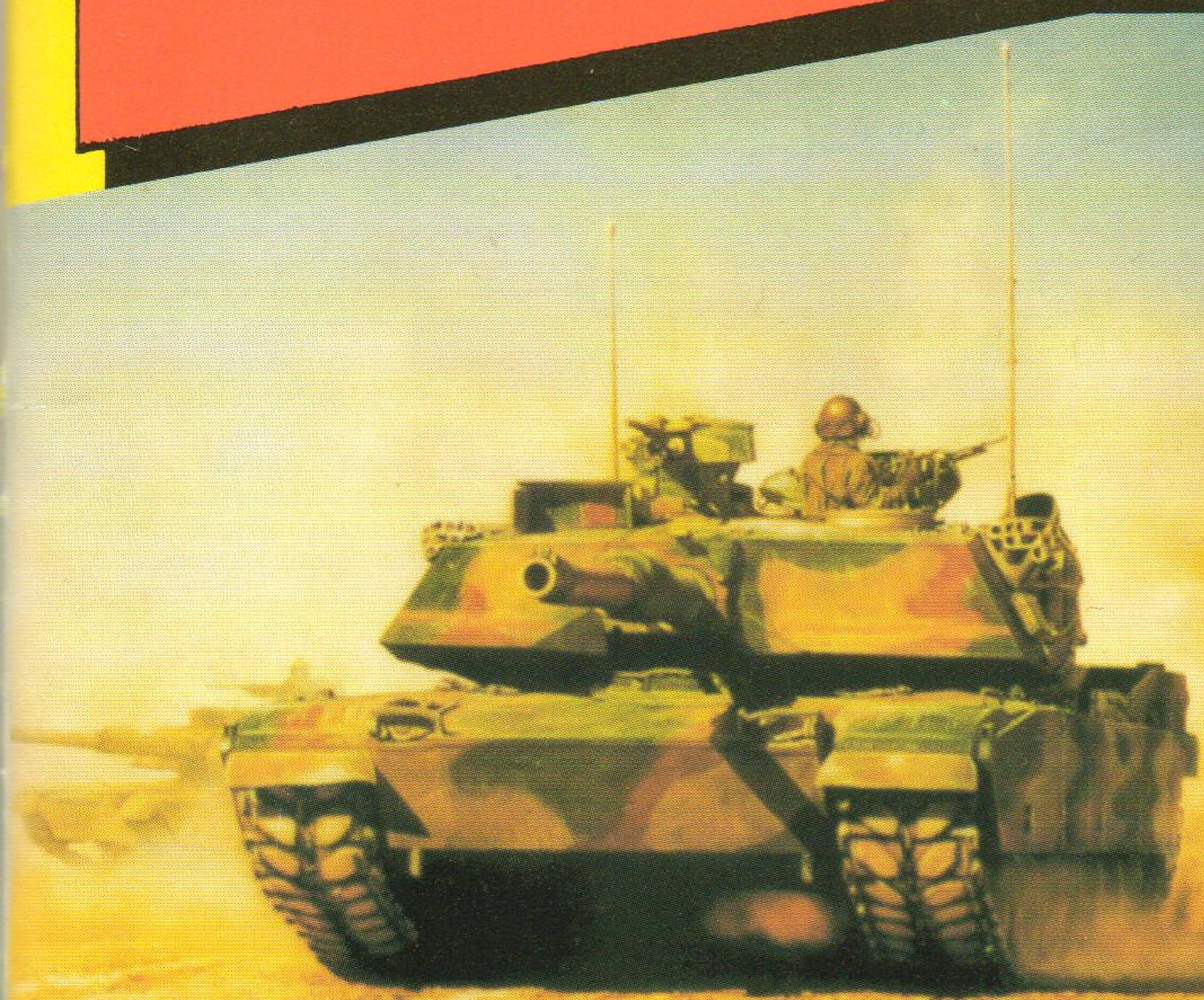
ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX

VERSCHIJNT 6X PER JAAR
MAART/APRIL 1991
FL. 7,95 / Bfr. 155
NR. 6



M1 TANK PLATOON, TEAM YANKEE: 2 tank-simulators vergeleken.

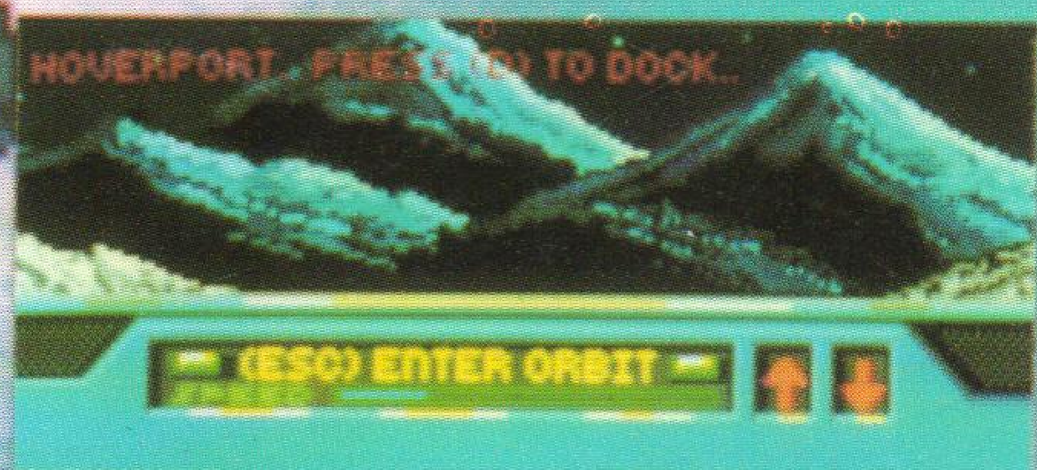


Grafische hoogstandjes:
ZELIARD.
KING'S QUEST V.
ALTERED DETINY.
SECRET OF MONKEY ISLAND.
ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK.



Druk in de ruimte: **HARD NOVA, STAR CONTROL, WING COMMANDER!**







LAAGSTE PRIJZEN IN NEDERLAND

ALLE PRIJZEN INCL. BTW

KEIZERSGRACHT 26 5611 GD EINDHOVEN
TEL. 040-452622/433335 FAX 040-433295

financiering mogelijk vanaf f 30,- per maand

US ACTION PC

AT 286 TURBO 12

- 1 MB GEHEUGEN
- WAIT STATE
- 1.2 MB 5.25" DISK DRIVE
- 40 MB IDE HARD DISK
- 2X SERIEEL/ 1X PARALLEL BUSMUISAANSLUITING
- 12 MHZKLOK FREQUENTIE
- MONOCHROME GRAFISCHE KAART
- 1.44 MB 3.5" DISK DRIVE
- FD/HD CONTROLLER ATBUS
- 101 KEYS KEYBOARD
- PAPERWHITE MONITOR

AKTIEPRIJS f. 1999,-

	VGA MONO CHROME	VGA KLEUR
• AT 286 TURBO - 12 MHZ	2299,00	2799,00
• AT 286 TURBO - 16 MHZ	2499,00	2999,00
• AT 386 SX - 20 MHZ	2999,00	3499,00
• AT 386 - 25 MHZ	5499,00	5999,00
• AT 386 - 33 MHZ	6999,00	7499,00
(386 MET 2 MB, 64 KB CACHE, 120 MB HD)		
• AT 486 - 25 MHZ	10499,00	10999,00
(486 MET 2 MB, 128 MB CACHE, 120 MB HD)		
• VGA MONOCHROME MONITOR		299,00
• VGA KLEURMONITOR 1024 X 768		899,00

EEN AANTAL VAN DEZE AANBIEDINGEN IS ALLEEN GELDIG BIJ US ACTION WINKELS.

TOP PC GAMES

4D SPORT DRIVING	89,00
AIRSTRIKE	89,00
A-10 TANK KILLER	99,00
ATP	99,00
ATF II	69,00
AVENGER A10	99,00
BUCK ROGERS DOOMSDAY	99,00
BLUE MAX	99,00
BETRAYAL	89,00
BACKGAMMON ROYALE	89,00
BACK TO FUTURE II	69,00
BATTLE COMMAND	89,00
BLITZKRIEG	89,00
BATTLECHESSS II	89,00
CRASH COURSE	89,00
CODENAME ICEMAN	99,00
COLONELS BEQUEST	99,00
CONQUESTS OF CAMELOT	99,00
CHESSMASTER 2100	99,00
COVERT ACTION	99,00
DAS BOOT	99,00
DRAGONS LAIR	119,00
DUNGEON MASTER	99,00
DAVID WOLF	79,00
DICK TRACY	69,00
EPIC	89,00
ELITE +	89,00
ELVIRA	89,00
F15 STRIKE EAGLE I	89,00
F14 TOMCAT	89,00
F19 STEALTH MISSION	119,00
FALCON F16 3.0	99,00
FLIGHT OF INTRUDER	99,00
FLIGHT SIMULATOR 4.0	129,00
FLIGHT SIMULATOR SCENERY SET (3)	99,00
FINALE (4 GAMES)	89,00
GREMLINS II	69,00
GAZZA II	89,00
GOLD OF THE AZTECS	89,00
GOLDEN AXE	79,00
HARD DRIVIN II	89,00
HARPOON	119,00
HEROES QUEST	99,00
IT CAME FROM THE DESSERT	99,00
JONES IN THE FAST LANE	79,00
KINGS QUEST IV	129,00
KNIGHTS OF THE SKY	119,00
KINGS BOUNTY	99,00
LIGHTSPEED	119,00
LEISURE SUITE LARRY II	89,00
LEISURE SUITE LARRY III	99,00
LOOM	89,00
LEGEND OF FARGHAIL	89,00
LOOPZ	69,00
LEMMINGS	69,00
MIG 29 FULCRUM	99,00
MOONBASE	129,00
M1 TANK PLATOON	119,00
MANHUNTER II	89,00
MIDWINTER	89,00
NIGHTBREED	79,00
OPERATION STEALTH	89,00
POLICE QUEST II	99,00
POLICE QUEST III	99,00
POPULOUS	89,00
PRINCE OF PERSIA	89,00
QUEST FOR GLORY II	99,00
RED BARON VGA	99,00
RISE OF THE DRAGON	99,00
RAILROAD TYCOON	119,00
RICK DANGEROUS II	69,00
ROBOCOP II	69,00
SIM CITY	89,00
SIM EARTH	129,00
STUN RUNNER	99,00
SPEEDBALL II	89,00
SORCERIAN	99,00
SPACE QUEST III	99,00
SPACE QUEST IV	119,00
SECRET OF MONKEY ISLAND	89,00
SILENT SERVICE II	119,00
SPORTING GOLD	89,00
SUPREMACY	99,00
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	89,00
SIERRA VALUE PACK	119,00
SAVAGE EMPIRE	99,00
TEAM YANKEE	99,00
THEXDER II : FIREHAWK	89,00
TEENAGE MUTANT TURTLES	89,00
TOURNAMENT GOLF	69,00
TEST DRIVE III	89,00
THEIR FINEST HOUR	89,00
TIMES OF LORE	79,00
UMS II	99,00
ULTIMA VI	99,00
WRLD CHAMPIONSHIP SOCCER	69,00
WONDERLAND	99,00
WOLFPACK	99,00
WING COMMANDER	99,00
ZEILARD	79,00

MUZIEK

• SOUND BLASTER SET - INCL. CMS CHIPS EN 2 STEREO SPEAKERS	499,00
• SOUND BLASTER DEVELOPER KIT	699,00
• MIDIBOX INCL. SEQUENCER SOFTWARE	249,00
• AD LIB MUZIEK KAART INCL. SOFTWARE	269,00

ACCESSOIRES

• GENIUS GS4500 HANDY SCANNER	369,00
• TORNADO 2400 BAUD MODEM INT.	349,00
• TORNADO 2400 BAUD MODEM EXT.	399,00
• TORNADO MODEM/FAX 2400/4800 BAUD	449,00
• VIDI PC VIDEO DIGITIZER - VGA KLEUR 1024 PIXELS X 256 LINES	699,00
• RGB SPLITTER	299,00
• PC GENLOCK	699,00

PC JOYSTICKS

• CONTRIVER CS 300 JOYSTICK	39,00
• CONTRIVER CS 600 JOYSTICK + GAME KAART	69,00
• KRAFT KC3	59,00
• KRAFT THUNDERSTICK	99,00

PC KAARTEN

• COPY II PC OPTION BOARD	499,00
• AT GAME KAART KRAFT	59,00
• AT MULTI I/O (GAME/2SER/PAR)	69,00
• AT RS232 (2 POORTS)	45,00
• PARALLEL PRINTER ADAPTER	29,95
• XT GAME KAART (2 POORTS)	34,95
• XT MULTI I/O (GAME/SER/PAR/FDC)	89,00
• XT RS232 (2 POORTS)	49,00
• VGA 8/16 BITS 256 K (800 X 600)	179,00
• VGA 8/16 BITS 512 K (1024 X 768) 16 KLEUREN	279,00
• VGA 8/16 BITS 1 MB (1024 X 768) 256 KLEUREN	369,00

PC MOUSE / TRACKBALLS

• CONTRIVER FIVE IN ONE - PC, PC10-III, ATARI, AMIGA, AMSTRAD	89,00
• CONTRIVER MULTI DPI MOUSE	89,00
• CONTRIVER TRACKBALL	99,00
• GENIUS GM6000	89,00
• GENIUS F303	129,00

DE NIEUWE PC PRIJSLIJST NU GRATIS AAN TE VRAGEN

US ACTION PRODUKTEN ZIJN OOK VERKRIJGBAAR BIJ

• BT SOFTWARE	2616 EE DEN HAAG	RIJSWIJKSEWEG 73, 070-3888010
• BYTE APELDOORN	7311 EM APELDOORN	ASSELSESTRAAT 46, 055-221830
• BYTE GRONINGEN	9711 HA GRONINGEN	GED. ZUIDERDIEP 7, 050-142097
• BYTE LEEUWARDEN	8911 CJ LEEUWARDEN	NIEUWESTAD 51, 058-121210
• BYTE NIJMEGEN	6511 KE NIJMEGEN	AUGUSTIJNESTR. 43, 080-235523
• BYTE ZWOLLE	8011 VW ZWOLLE	DIEZERPOORTPLAS 18, 038-219305
• COMPUTERSHOP UTR.	3511 BP UTRECHT	ST. JACOBSSTR. 273-275, 030-341428
• COMBISOFT	1811 KR ALKMAAR	GED. NIEUWSLOOT 111, 072-124216
• COMMICS	9503 AJ STADSKANAAL	POSTKADE 68, 05990-20090
• EMHI	9206 AG DRACHTEN	DE HEMMEN 36, 05120-30385
• MANDERS	7201 NP ZUTPHEN	NIEUWSTAD 2, 05750-11712
• MICRO-ONE	3083 MT ROTTERDAM	W BOCHT 234-236, 010-4861870
• PALET COMPUTERS	3141 HE MAASSLUIS	MESDAGLAAN 7, 01899-13003
• PC INTERNATIONAL	6826 LA ARNHEM	GAMERSLAGPLEIN 2, 085-641210
• PC INTERNATIONAL	3901 CV VEENENDAAL	SCHEEPJESHOF 50, 08385-51101
• RONDE HI-TECH	3131 HK VLAARDINGEN	GED.BIERSLOOT 68-72, 010-4348335
• STUMPEL	1621 KG HOORN	GROTE NOORD 81-83, 02290-12670
• US ACTION GEMERT	5421 ND GEMERT	KRUISEIND 16, 04923-64831
• US ACTION HELMOND	5701 HR HELMOND	HEISTRAAT 78-80, 04920-44884
• TWO ELECTR.	1785 AG DEN HELDER	INDUSTRIEWEG 15 B, 02230-37069
• ZYZTM	6921 RJ DUIVEN	NIEUWGRAAF 27, 08303-18907

BESTELHOEK

AL DEZE PRODUKTEN ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN HET JUISTE BEDRAG OP RABOBANK, GIRONR. 1138978 - BANK NR. 150001096 T.N.V. US ACTION EINDHOVEN. **NAAM EN ADRES VERMELDEN.** TELEFONISCH BESTELLEN: BEL 040-415196 FAX 040-433295. ONDER REMBOURS: f. 10,- VERZENDKOSTEN.

SPECIALE CONDITIES: VOOR DEALERS, SCHOLEN, BEDRIJVEN EN VERENIGINGEN

SOFTWARE GIDS

PC/ATARI-ST/AMIGA/MSX

Software Gids nr. 6 maart/april 1991
Nummer 7 verschijnt begin mei 1991

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
FAX: 03200-47221

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks. Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Prijzen:
NR.7-10: FL.23,40 / BF 452,=
NR.8-10: FL.17,55 / BF 339,=
NR.9-10: FL.11,70 / BF 226,=
NR. 10: FL. 5,85 / BF 113,=

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Douwe Bergsma.
Frans Romkema.
Dirk Willem van Dam.
Daan den Hollander.
Dennis Lardenoye.

Commerciële advertenties, inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

SUBSCRIPTION PRICE ABROAD:

People living outside the BENELUX have to pay DG. 50,= a year for 6 issues. Single copies DG. 10,=. Payments can be made cash by registered mail, by Int. Postal/Money order or by Bank/Giro transfer.

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC

JONES IN THE FAST LANE 3
ATOMIX 4
MINDROLL 5
SNOWSTRIKE 6
NIGHTBREED 7
ISHIDO 8
THE AMAZING SPIDERMAN 9
M.U.D.S. 10
THE CURSE OF RA 11
WHERE IN TIME IS CARMEN ST. DIEGO? 13
HARPOON 14
DICK TRACY 16
HARD NOVA 16
STAR CONTROL 17
ZELIARD 18
MIXED-UP MOTHER GOOSE 18
TEAM YANKEE 20
AIRBORNE RANGER 21
OPERATION STEALTH 22
OPERATION HARRIER 23
ALTERED DESTINY 24
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 26
SECRET OF MONKEY ISLAND 27
WING COMMANDER 29
OIL'S WELL 31
RESOLUTION 101 31
KING'S QUEST V 32
ATF-II 38

M1-TANKPLATOON & TEAM YANKEE: 2 TANKSIMULATORS VERGELEKEN.

AMIGA

SNOWSTRIKE 6
NIGHTBREED 7
ISHIDO 8
THE AMAZING SPIDERMAN 9
M.U.D.S. 10
THE CURSE OF RA 11
DICK TRACY 16
STAR CONTROL 17
TEAM YANKEE 20
OPERATION STEALTH 22
OPERATION HARRIER 23
ALTERED DESTINY 24
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 26
SECRET OF MONKEY ISLAND 27
KING'S QUEST V 32
ATF-II 38

ATARI ST

SNOWSTRIKE 6
NIGHTBREED 7
THE AMAZING SPIDERMAN 9
M.U.D.S. 10
THE CURSE OF RA 11
DICK TRACY 16
TEAM YANKEE 20
OPERATION STEALTH 22
OPERATION HARRIER 23
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 26
SECRET OF MONKEY ISLAND 27
KING'S QUEST V 32
ATF-II 38

MSX

FAMICLE PARODIC 2 46
SPOOKY 46
GUNSHIP 47
MULTICARTRIDGE 48
SCF TIPS & TRICKS 49
FAC SOUNDTRACKER 50
CURSUS JAPANS (deel 3) 52
BURAI 53
QUASAR Diskmagazine 53
XENON 54

DIVERSEN

SIERRA-HELP-LINE 39
POKES & TIPS 43
UPDATE! 45
MINI GIDS.................... 55

VOORWOORD

PC software van onze lezers....

Als MSX Gids brachten we regelmatig software uit van onze lezers. Vaak zaten hierbij zeer goede programma's die door ons voor een leuke prijs aangeboden konden worden. Nu steeds meer MSX-ers overstappen op de PC wordt de kans steeds groter dat we dit ook kunnen blijven doen voor de PC. De eerste inzending is al binnen: ***SHUFFLE UP!***

GROTE VERSCHILLEN

De diverse softwarehuizen leveren niet alleen verschillen in kwaliteit, maar ook in snelheid. Sommige programmeurs hebben er erg veel moeite mee om een programma een beetje redelijk te laten draaien op een XT. Let daarom goed bij de recensies op ervaringen van onze medewerkers met de diverse machines en de snelheden van deze machines. Het is al eerder gebeurd dat een z.g. AT-spel zelfs op een 4,77 MHz. XT best kon draaien, maar ook dat een '8 MHz. XT recommended' spel op 10 MHz. nog niet vooruit te branden was. De eerste spellen die op een 8 MHz. AT in slow-motion draaien zijn er ook al!

Verder zeggen de prijzen niets over de kwaliteit van de programma's. Vooral de afgelopen maanden zijn veel eenvoudige spellen op de markt gekomen die niet meer waard zijn dan enkele tientjes, maar toch een prijskaartje hebben van rond de FL. 100,=. Dit is de software die rond de feestdagen in het buitenland is uitgekomen en veel van deze titels zul je t.z.t. in de 'goedkope bakjes' vinden!

AMIGA en ATARI-ST

Op veler verzoek hebben we bij de recensies een waardering voor deze twee computers opgenomen. Het gaat hier voornamelijk om software die voor alle drie de systemen wordt uitgebracht waarbij we een waardering -en aanvullende informatie- voor deze twee computers toevoegen. Dit gaat niet ten koste van de hoeveelheid informatie, want we zijn overgegaan naar een kleiner lettertype en door het teruglopen van het aanbod van MSX software komen er zelfs nog een paar extra pagina's vrij.

WAARDERING

De waardering zoals we die hadden gaf te weinig mogelijkheden om kleine verschillen weer te geven. Vandaar een nieuw systeem met punten van 1 (zeer slecht) tot 10 (uitstekend). Tevens zullen we de grafische waardering afstemmen op EGA/VGA, daar steeds minder spellen nog Hercules en CGA ondersteunen. De geluidskwaliteit van de interne speaker en de muziekkaarten blijven we in de tekst beoordelen.

Microsoft GAME SHOP

Microsoft levert sinds 1 januari GAME SHOP, een PC-pakket dat het speelplezier van computerspelletjes combineert met de leerzame uitdaging van het oplossen van logische problemen met de computer. GAME SHOP bestaat uit 6 - speciaal voor kinderen- ontworpen spellen. De spelers worden er na ieder spel op gewezen dat eenvoudig en snel veranderingen aan te brengen zijn. De aanpassingen van de spellen worden gemaakt in BASIC en zo kunnen de kleuren, de vormen, de muziek en de puntentelling simpel worden veranderd. De GAME SHOP bevat tevens 2 hulpmiddelen: het boek 'Learn BASIC' en het QuickBASIC programmeersysteem.

GAME SHOP werkt onder DOS 2.11 of hoger, vereist een 512 Kb intern geheugen en twee 5.25" diskettestations. Is de PC uitgerust met een harde schijf of een 3.5" diskettestation, dan werkt GAME SHOP natuurlijk ook.

Richtprijs: FL. 100,= (exclusief BTW).

Microsoft Flight Simulator AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER.

Met dit programma kan de gebruiker de omgeving waar de simulatie zich in afspeelt geheel naar eigen voorkeur en onbegrensd inrichten. Bovendien is de luchtvloot in het programma uitgebreid met o.a. een Boeing 747-400. Met de AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER kan nu tijdens de simulatie over het eigen huis gevlogen worden, bergen en gebouwen kunnen op de aanvliegroute geplaatst worden en ook vliegtuigen kunnen ontworpen worden.

De uitbreiding is sinds 1 januari verkrijgbaar voor ca. FL. 90,= (exclusief BTW). Het programma werkt alleen in combinatie met de Flight Simulator zelf (versie 4.0 of hoger) en MS-DOS 2.0 of hoger. Verder is minimaal CGA en 640Kb intern geheugen noodzakelijk. Om de Boeing 747-400 cockpit te gebruiken is een EGA noodzakelijk.

PC PRIVE, EEN CURSUS VOOR MS-DOS GEBRUIKERS

Op zondag 31 maart 1991 start TELEAC de cursus PC-Privé, een cursus voor MS- DOS gebruikers. Door het bij de lessen behorende cursusboek maakt men op eenvoudige wijze kennis met MS-DOS. Bovendien wordt bij het cursusboek een softwarepakket (Teleac Software) meegeleverd, waarmee men kan tekstverwerken en -opmaken en een elektronisch adressenbestand kan opzetten en onderhouden. Door middel van een computerrekenblad leert men zelf een hypotheekberekening of een autokostenberekening te maken en deze grafisch weer te geven. Via de telefoon kan men in kontakt komen met allerlei databanken waarin grote hoeveelheden (gratis) software beschikbaar zijn.

Het cursuspakket bestaat uit 8 televisielessen, 9 radiolessen, een cursusboek, Teleac Software met handleiding en een telefonisch spreekuur. Het pakket is te bestellen door FL. 120,= over te maken op Postbanknummer 544232 t.n.v. Teleac Utrecht, onder vermelding van "PC-PRIVE". Het pakket is ook verkrijgbaar bij de boekhandel (ISBN 90-6533-244-8).

Voor meer informatie kan men tijdens kantooruren kontakt opnemen met het Teleac- informatienummer 030- 946946.

JONES in the Fast Lane.

SIERRA.
PC & compatibles.
8 MHz. of sneller aanbevolen.
RAM: 512K(16 kleuren), 640K(256 kleuren).
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: aanbevolen.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1 - 4.
Diskettes: 3.5" + 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 119,=



Dit pakket is aangepast voor alle PC's en in de doos vinden we dan ook 3.5″ diskettes voor 16 kleuren- en 256 kleuren weergave, 5.25″ diskettes voor 16 kleuren en een 5.25″-HD diskette voor 256 kleuren. Verder een handleiding, 4 zeer fraaie kaarten voor de spelers en een hoop reklamemateriaal.

JONES in the Fast Lane is een bordspel dat gespeeld kan worden door 1 speler tegen 'JONES', solitair of met max. 4 spelers die dan om beurten spelen. Dobbelstenen, kaarten e.d. komen niet aan het spel te pas en de enkele gokelementen die het spel bevat worden door de computer 'at random' gegenereerd. Dit gebeurt echter bij uitzondering zodat de speler in grote lijnen zelf het verloop van het spel bepaalt. De moeilijkheidsgraad kan zelf ingesteld worden zodat het spel geschikt is voor het hele gezin.

DE OPDRACHT.

Het is de bedoeling om -met een beginkapitaaltje- een carrière op te bouwen. je moet een baantje zoeken, studeren, je woning inrichten etc. waarbij je niet mag vergeten dat je regelmatig moet eten, af en toe nieuwe kleding moet aanschaffen en moet zorgen voor de nodige ontspanning om stress te voorkomen. Wat je wilt bereiken geef je vantevoren op (geld, goede baan, geluk of veel diploma's) en zodra je dit hebt bereikt is het spel afgelopen.
Het spel komt uit de V.S. zodat je je wel moet aanpassen aan de Amerikaanse normen: kleding die past bij een funktie, veel elektronika brengt geluk en hamburgers zijn uitstekend voedsel.

HET SPEL

Elke ronde van dit spel heeft een tijdsduur van 1 week. In deze week kun je werken, winkels aflopen, studeren, bij het arbeidsburo zoeken naar een betere baan etc. Alles kost tijd en onderaan het beeld loopt dan ook een weekklok mee waarop je kunt zien hoeveel tijd er nog over is. Je moet regelmatig je huur betalen (er is keuze uit verschillende appartementen), je kunt sparen en beleggen bij de bank, je kunt eten kopen in de supermarkt of buiten de deur eten, gokken in de loterij, kranten kopen voor het laatste nieuws en van alles kopen (verkopen, belenen) in de diverse winkels. Bepaalde dingen zijn absoluut noodzakelijk en sla je hiervan iets over dan word je gestraft. Zo mag je niet werken als je niet de juiste (of geen) kleding hebt en krijg je een doktersrekening wanneer je een voedselvergiftiging hebt (een week eten inslaan als je geen koelkast hebt) of wanneer je teveel werkt (stress). Al deze ingrediënten zorgen ervoor dat je zelf een beleid moet uitstippelen; alleen werken en geld verdienen of alleen studeren kan niet.
Door dit alles kost het flink wat tijd om het spel tot een goed einde te brengen. Met 2 spelers of alleen tegen JONES, kost het ca. 5 uur om een spel helemaal rond te krijgen. Als je het spel wat eenvoudiger instelt kun je ook in een uurtje een spelletje spelen. Doordat je bij dit 'reuze ganzenbord' vrijwel alles zelf in de hand hebt kan een spel met meerdere personen natuurlijk wel leiden tot een keiharde competitie of zelfs ontaarden in vloek- en scheldpartijen zoals die ook wel gebruikelijk zijn bij bordspellen als MONOPOLY en RISK. U bent gewaarschuwd!
Het spel kan worden geSAVEd, zodat een pittige versie niet in één stuk uitgespeeld hoeft te worden.

BEELD en GELUID

Het beeld is vrij eenvoudig, maar de animatie is erg leuk, omdat gebruik gemaakt wordt van gedigitaliseerde afbeeldingen. Zowel de spelers als de personen in de winkels, bedrijven enz. zijn 'echt' en bewegen. Wanneer je andere kleding koopt, wordt dit ook weergegeven en wanneer je vergeet om dit te doen..... ook leuk! Het enige nadeel is het gebruik van de lage resolutie zodat deze gedigitaliseerde plaatjes niet helemaal lekker uit de verf komen. Verder zijn de graphics prima.

Het geluid is goed en klinkt over de diverse muziekkaarten vrijwel gelijk. Wij vonden de geluidseffekten over de AdLib kaart iets beter dan via de Soundblaster (C/MS).

KONKLUSIE

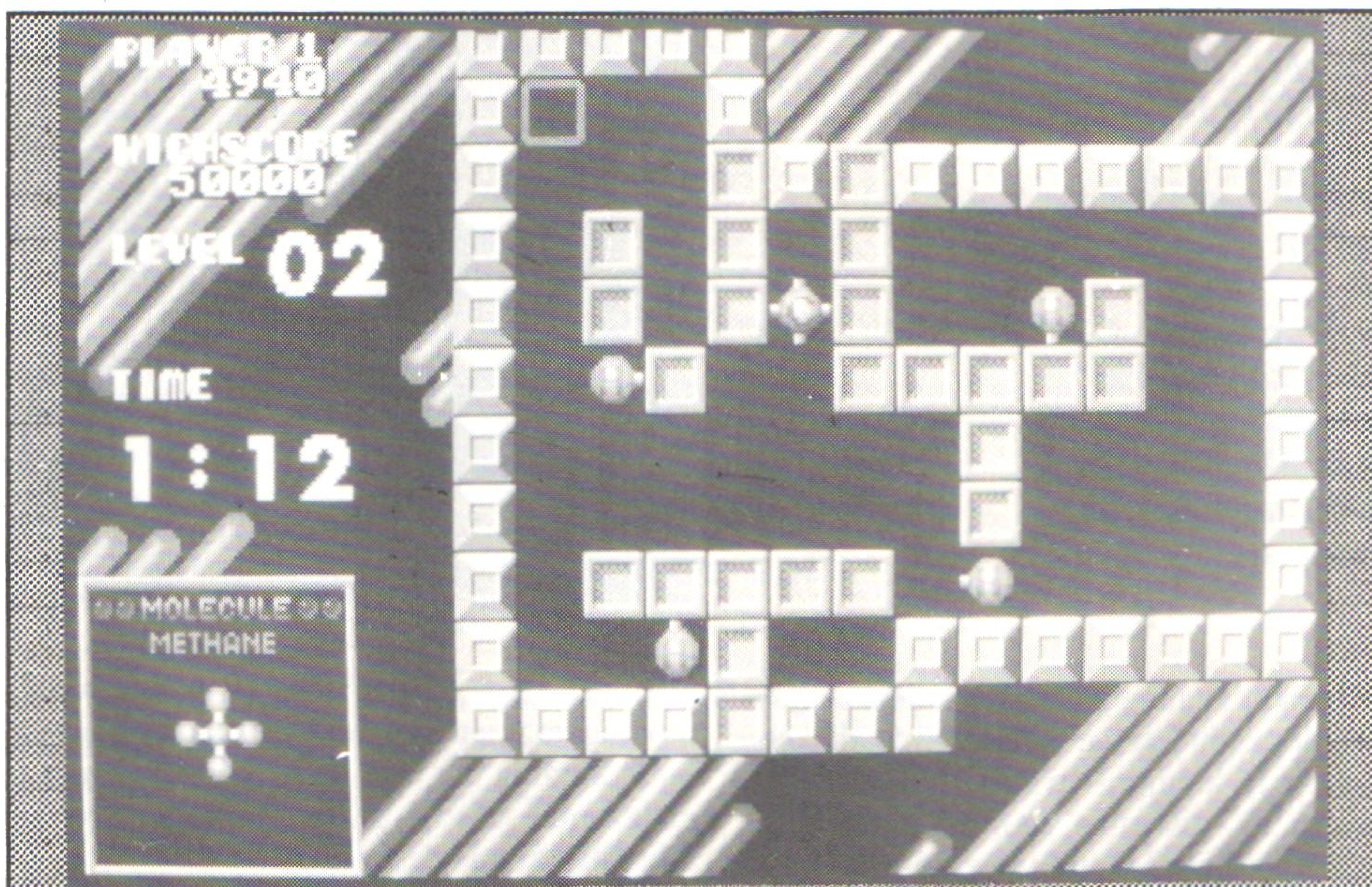
Voor liefhebbers van bordspellen is dit een absolute aanrader. Het spel is ook wel een beetje te vergelijken met Railroad Tycoon waarbij ook een carrière opgebouwd moet worden, al draait hier alles om jouw eigen persoon en komen er geen treintjes aan te pas. Beeld en geluid zijn goed en het spel draait al redelijk op een 8 MHz. XT. Vanaf 10 MHz. gaat het pas echt lekker en op snelle AT's kun je de speelsnelheid terugdraaien via een menu, waarin ook allerlei andere opties te vinden zijn. De prijs is heel redelijk daar het pakket erg kompleet is en de speelbladen heel luxe zijn uitgevoerd. Wat niet om aan te zien is, is de doos. Deze is zo sober en eenvoudig, dat je het idee krijgt dat het hier om een goedkoop CGA spelletje gaat.

Alfred Debels

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

ATOMIX



THALION GmbH.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Richtprijs: FL. 59,50

De doos is mooi, maar de inhoud is magertjes, de handleiding is inkompleet en het programma is op sommige onderdelen zwak. Zo blijkt uit de handleiding niet, dat de VGA versie alleen op een AT draait. Waarom is ons een raadsel, want we hebben hier niet met een aktie- of behendigheidsspel te maken. Toch wordt deze VGA versie op een XT vanuit het programma afgebroken met een melding op het scherm. Dat deze VGA disk wel een 'install' heeft voor een harddisk blijkt ook nergens uit. Muziek of geluid ontbreekt geheel en tot grote ergernis van de speler ontbreekt ook een SAVE mogelijkheid; zéér frustrerend!

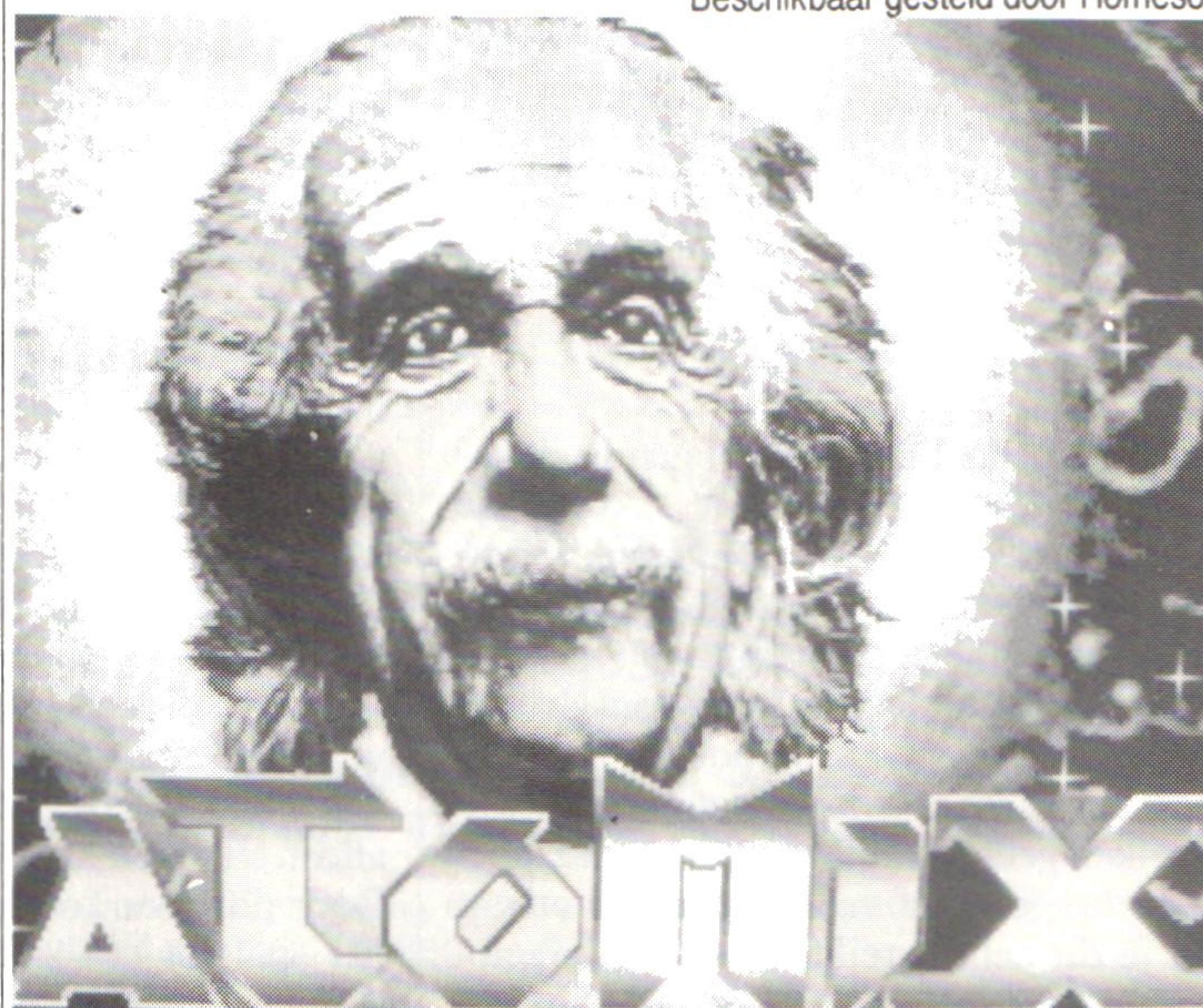
ATOMIX is een SOKOBAN variant waarbij nu eens niet met blokken moet worden geschoven, maar met moleculen een atoom moet worden gevormd. Als extra handicap kunnen de moleculen in hun bewegingen alleen gestopt worden door een obstakel en dat maakt dit spel aanmerkelijk moeilijker dan SOKOBAN. Het spel heeft 3 moeilijkheidsgraden en kan gespeeld worden tegen de computer of met twee spelers tegen elkaar. In beide gevallen speel je tegen de klok en red je een veld niet binnen de opgegeven tijd, dan moet je opnieuw beginnen met veld 1, want -zoals ik al zei- SAVEn kan niet. Er is een hi-score tabel, maar ook als je daar eenmaal instaat moet je toch opnieuw beginnen.

ATOMIX is een goed en verslavend spel met prima beelden op zowel VGA als EGA. Tevens is het spel zeer leerzaam voor wie zich bezighoudt met natuurkunde of scheikunde. Het is dan ook jammer dat het pakket enige gebreken vertoont en nogal prijzig is. Ik heb de VGA versie nog uitgeprobeerd met een XT emulator (vertrager) op de AT en buiten de opbouw van de schermen was er verder niet te merken waarom dit programma niet met VGA op een XT zou kunnen werken; zelfs niet op 4.77 MHz. De cursorbesturing liep net zo vlot als op de AT en jammer genoeg ging de klok niet langzamer draaien, anders zou dit een leuk truukje geweest zijn om meer tijd te krijgen.

BEELD:	8
GELUID:	n.v.t.
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	4
PRIJS:	3

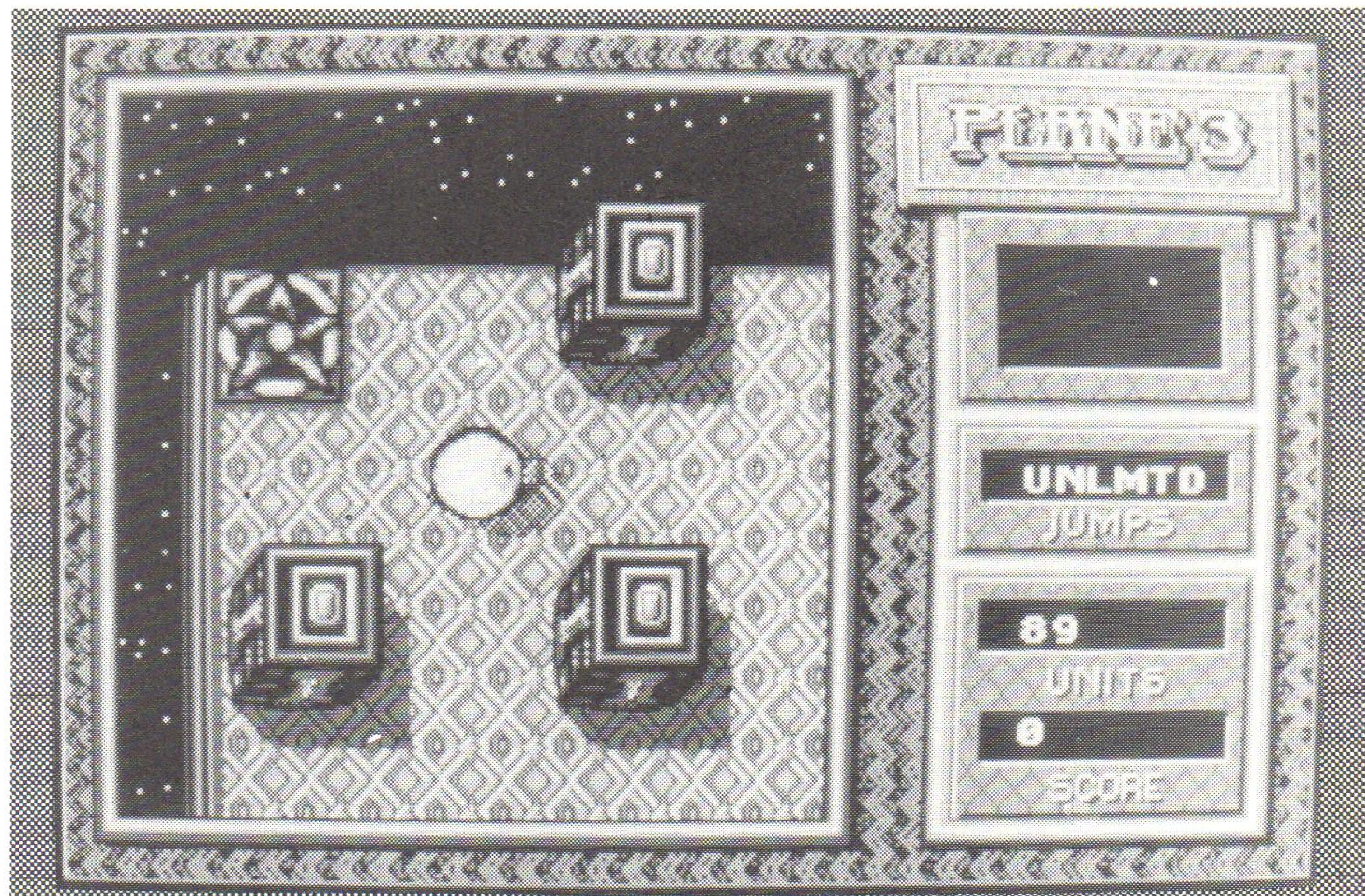
Alfred Debels.

Beschikbaar gesteld door Homesoft



MINDROLL

Thalamus.
PC & compatibles.
RAM: 512k.
CGA: JA.
EGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25"
Richtprijs: FL. 59.50



MINDROLL is een behendigheids-, c.q. puzzelspelletje, waarbij je met een "Orb of Id" (een balletje, dat eruit ziet als een oog) 10 velden moet oplossen, die in dit spel "planes" genoemd worden. In het ene veld moet je sleutels verzamelen om door middel van het openen van deuren het einddoel te bereiken, terwijl je bijvoorbeeld in een andere plane vier amuletten bij elkaar moet krijgen. Dit moet binnen een bepaalde tijd gebeuren, anders moet je de ronde opnieuw doen. De moeilijkheidsgraden van de verschillende planes zijn zeer variabel; zo is nummer 1 kinderlijk eenvoudig, terwijl nummer 2 (die met de sleutels) een heel lastige is.
Wat zeker niet eenvoudig is, is de bediening. Het "oog" kan niet alleen rollen, maar ook springen (vuurknop of spatiebalk) en het is een hele toer om te zorgen dat het ding niet doorrolt, als je een hoek om wilt of in een gat of teleport wilt verdwijnen.
De originele versie van MINDROLL dateert uit 1988 en werd uitgebracht door Epyx. Waarschijnlijk was dit spel oorspronkelijk bedoeld voor een computertype, dat hiervoor beter geschikt is dan een MS-DOS machine.

MINDROLL wordt geleverd in een sobere kartonnen doos met daarin de diskettes en één velletje papier, waarop de laad- en spelinstrukties voor zowel de Amiga als PC-compatible machines. Verder nog wat uitleg over bepaalde symbolen, die in de speelvelden voorkomen en per plane een korte beschrijving over de bedoeling van die bepaalde ronde.
De beveiliging bestaat uit het laten meedraaien van de key-disk in drive A, ook als het spel overgezet is op harddisk.
Het spel kan niet worden geSAVEd, maar het is wel mogelijk via de ESCape toets een ronde opnieuw te spelen, waarbij de tijdslimiet weer op het maximum begint. In tegenstelling tot veel soortgelijke spellen is het hier niet nodig iedere keer bij nummer 1 te beginnen; na het oplossen van een ronde of het terugkeren naar het beginmenu als de tijdslimiet is verstreken, kun je kiezen uit alle 10 de nummers. Het nummer van een opgeloste plane verdwijnt, maar komt terug als je een andere niet vol maakt. In feite moet je dan opnieuw beginnen, want na elke oplossing worden de overige planes moeilijker.

Qua uitvoering is MINDROLL ook niet echt een uitschieter. De graphics zijn rechttoe-rechtaan met veel vierkante vlakken, die in de EGA-mode wel kleurrijk zijn. De muziek is alleen te horen via de PC-pieper en stelt niet zoveel voor.

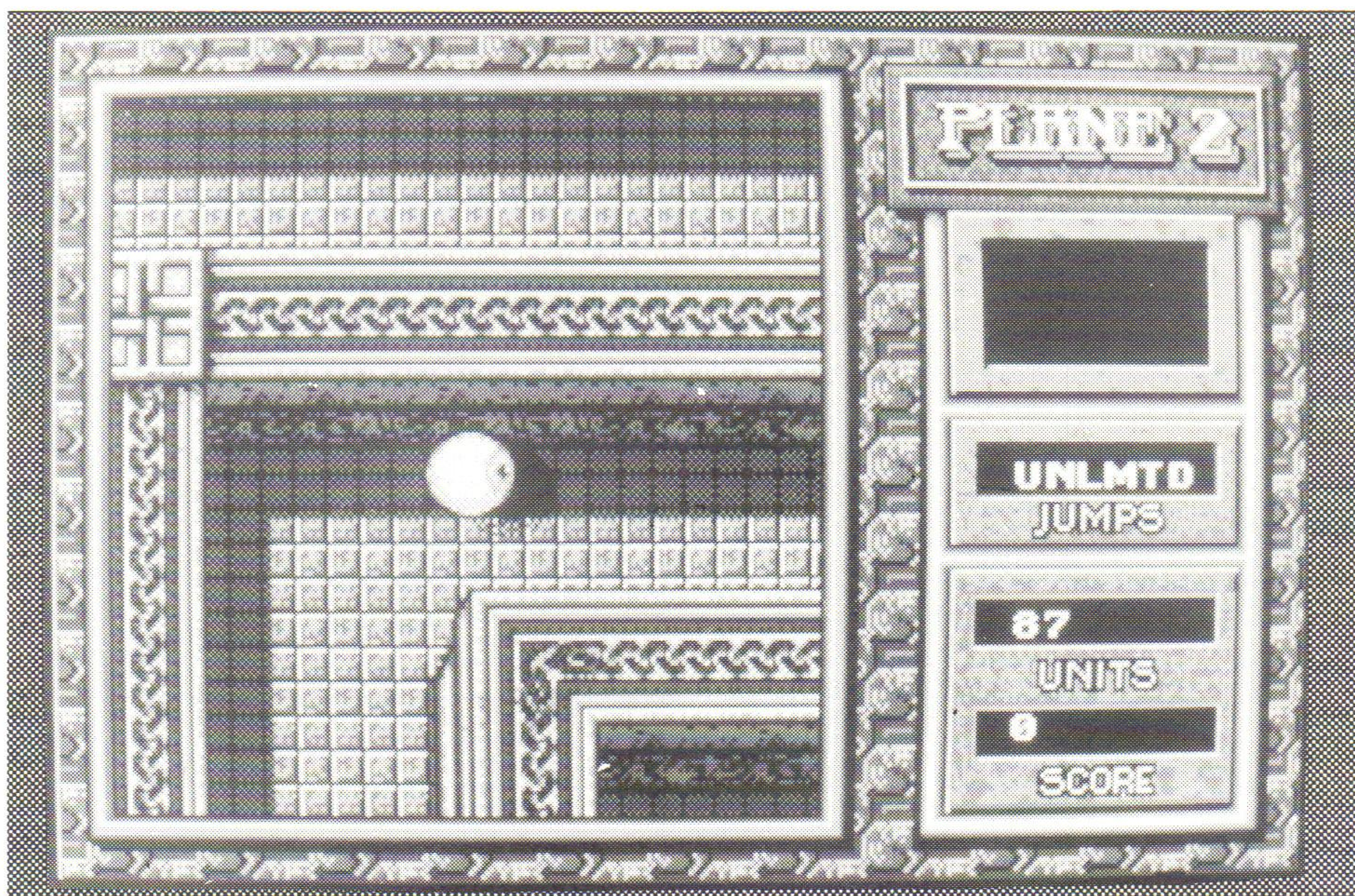
KONKLUSIE

MINDROLL is niet meer dan een aardig spelletje, dat misschien voor kinderen nog de meeste aantrekkingskracht heeft. De prijs is voor een PC-spel niet al te hoog, maar als "low-budget" titel zou dit spel het beter doen.

Jocelyn

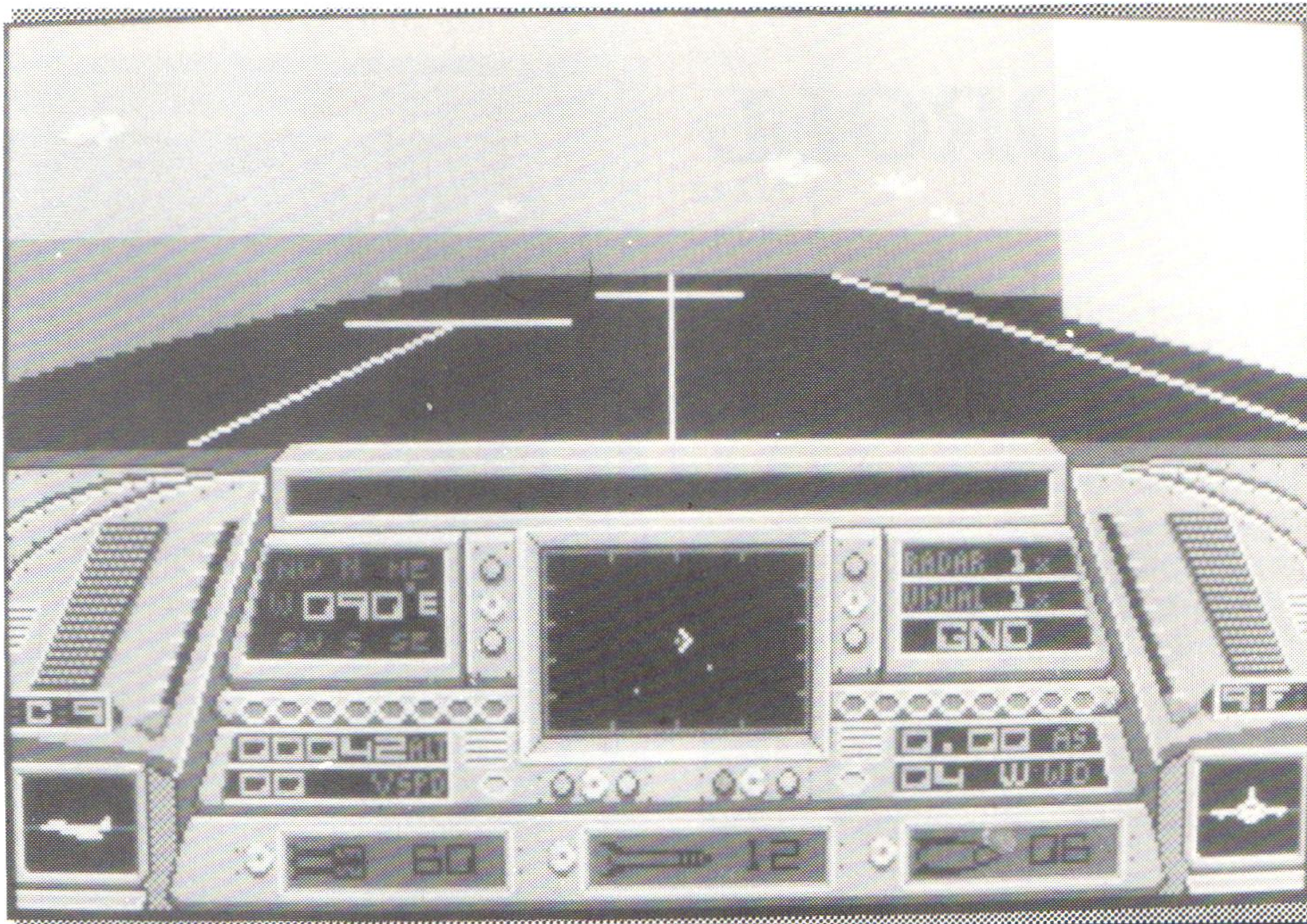
BEELD:	6
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



SNOWSTRIKE

Epyx.
PC & compatibles.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Richtprijs: FL. 89,50



Het pakketje is zeer sober uitgevoerd: 1 diskette, een eenvoudige -en bij de PC onvolledige- handleiding en een sticker. Dit alles maakt het pakket wel erg duur.

SNOWSTRIKE is een spel waarbij gevlogen moet worden met een F-14 toestel vanaf een vliegdekschip of vanaf een basis op land. Er zijn verschillende opdrachten en er kan uit verscheidene weersomstandigheden gekozen worden. Verder zijn er diverse levels en de sterkte van de tegenstanders is ook variabel. Eenmaal in de cockpit kun je je toestel vanuit een aantal gezichtspunten bekijken en als je dit zo allemaal leest zou je kunnen denken dat het om een vliegsimulator gaat. Nee dus, SNOWSTRIKE is een aktiespel en heeft weinig met de werkelijkheid van het vliegen in een dergelijk toestel te maken. Zo krijg je bij een echte vliegsimulator in eerste instantie je toestel nauwelijks van de grond terwijl een druk op de knop bij dit spel voldoende is om het toestel te laten opstijgen en te laten vliegen. Verder is het puur arcade: vijandelijke toestellen neerschieten (je hebt keuze uit meerdere wapens) of gronddoelen vernietigen. Als je slaagt weer landen en aan je volgende opdracht beginnen.

PC

De handleiding voor deze versie is onvolledig, want de informatie over de installatie in onjuist. Dit moet niet gebeuren d.m.v. het kopiëren van de files naar de harddisk (zoals in de handleiding staat) doch door gebruik te maken van de install-file op de disk. De disk is tevens 'key-disk' en moet dus bij het opstarten wel in de A-drive blijven zitten. Het geluid is gedeeltelijk gedigitaliseerd en goed, maar komt niet echt goed tot z'n recht uit de interne speaker van de PC. De besturing is redelijk, maar het is erg lastig om het toestel weer terug in horizontale positie te krijgen. Het spel werkt redelijk op een 8 MHz. XT en goed op alle snellere machines.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	3
PRIJS:	3

ATARI-ST / AMIGA

Op deze machines gaat het allemaal wat beter en de Atari geeft het beste beeld. Het geluid is gelijk aan dat van de PC maar komt veel beter tot z'n recht via de chips in deze computers. De besturing is redelijk en minder lastig dan op de PC.

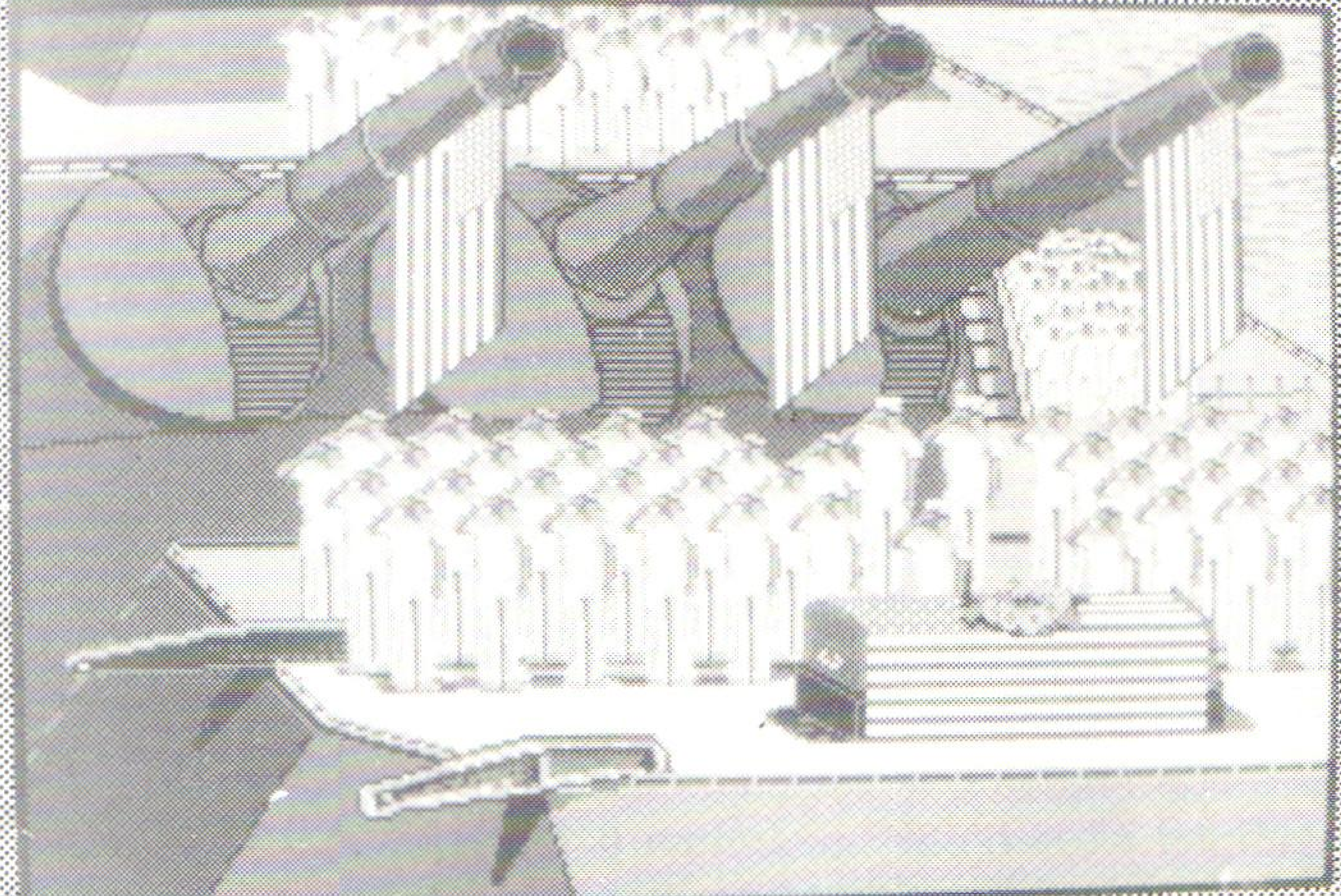
RICHTPRIJZEN:
ATARI-ST FL. 79,50
AMIGA FL. 89,50

	AMIGA:	ATARI:
BEELD:	6	7
GELUID:	7	7
SPELKWALITEIT:	7	7
DOCUMENTATIE:	5	5
PRIJS:	3	4

Alfred Debels

Beschikbaar gesteld door Homesoft

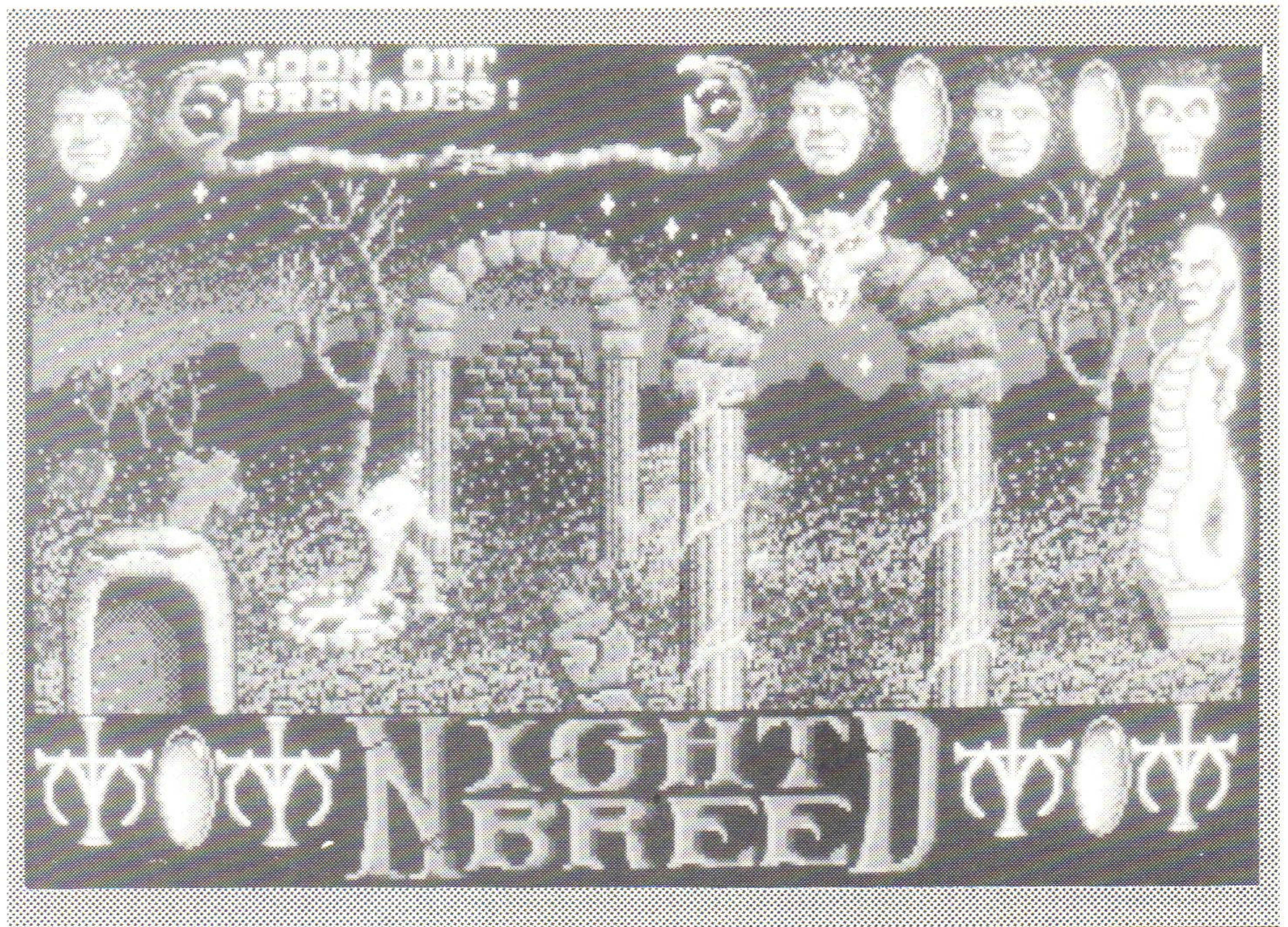




NIGHTBREED The Action Game

Eerst was er de speelfilm, toen kwam het spel NIGHTBREED THE MOVIE en nu is er dan de arcade versie van dit spel. 'The movie' is ook leverbaar voor alle 3 de systemen maar is slecht en vervelend en dan ook zeker niet aan te raden. Deze arcade versie is aanmerkelijk minder slecht, maar de PC versie is waanzinnig duur.

Ocean.
PC & compatibles.
RAM: 512Kb, Tandy 640Kb.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" + 5.25".
Roland LAPC-1: JA.



De prijzen

RICHTPRIJZEN:		
PC:	FL.	109,=
AMIGA:	FL.	89,50
ATARI-ST:	FL.	89,50

De PC versie is aanmerkelijk duurder omdat het pakket beide disketteversies bevat en op deze diskettes ook nog eens alle grafische versies apart zijn opgenomen (in totaal 3 x 3.5″ en 6 x 5.25″ diskettes). Wanneer we de PC versie op de harddisk zetten (ja, dat kan maar staat niet in de handleiding) en we wissen alle files die we niet nodig hebben dan houden we ruim 630Kb software over; een hoeveelheid die makkelijk op een enkele 3.5″ diskette past. Het programma heeft een off-disk beveiliging, dus ook bij diskette gebruik is het handig om alleen de files (CGA, EGA, VGA of TANDY) die je nodig hebt over te zetten op aparte 'werk' diskettes. De originelen kunnen dan terug in het doosje.
Toch zijn ook de Amiga en Atari versies nog aan de dure kant want zó bijzonder is NIGHTBREED nu ook weer niet en voor je dure geld krijg je weinig software, een sobere handleiding, bij de PC alleen ondersteuning van een Roland kaart en géén installatie files; je moet zelf je BAT-file maken met de in de handleiding aangegeven opties om het programma op te starten.

Het spel

NIGHTBREED speelt zich af op een kerkhof met vele paden en geheime doorgangen. Onder de grond zijn ook diverse gangenstelsels en dat alles maakt het spel al lastig genoeg om potlood en papier bij de hand te houden voor het maken van een kaart, want één van de eerste vereisten is dat je je zo snel mogelijk verplaatst van item naar item.

Tijdens je tocht kom je van alles tegen: vuurbollen, mijnen, granaten, soldaten, monsters etc. etc. Het kan allemaal niet op en het begin is dan ook behoorlijk frustrerend; je komt bijna geen meter verder. In sommige gevallen is het noodzakelijk dat je jezelf ook als monster verandert en ook dat is even wennen. Na enig oefenen gaat het wat beter en als je eenmaal wat wapens hebt wordt het allemaal wat minder erg. Al met al is NIGHTBREED een lastig spel dat geduld, oefening en doorzettingsvermogen vereist.

Ben je een tijdje bezig, dan wordt het allemaal wat vervelend. Steeds weer die soldaten, de vuurbollen etc. zonder enige variatie. Het wordt een soort Rambootje spelen: haarbandje om, ogen dicht en rammen maar. Het enige dat het spel dan nog aantrekkelijk maakt zijn de steeds wisselende achtergronden (ogen weer even open). Voor het geluid hoef je het ook niet te doen want dat is matig, en op den duur vervelend (oortjes dicht).

In tegenstelling tot de fraaie achtergronden heeft het spel matige animatie van de figuren en ook een matige besturing. Bij alle computers kan gekozen worden tussen joystick of keyboard, maar op het toetsenbord wordt met lettertoetsen gespeeld en niet met de cursortoetsen.
Op de PC wordt de snelheid automatisch aan de processor aangepast zodat het spel op een 8MHz. XT vrijwel gelijk loopt aan een 8MHz. AT. Schakel je -na het begin van het spel- over op een hogere processorsnelheid dan gaat de besturing volledig de mist in; je kunt het spel dus niet sneller laten lopen.

Op de Amiga en de Atari loopt het spel nog het soepelst en is de besturing met de joystick best acceptabel.
NIGHTBREED is zeker niet slecht, maar we moeten de kwaliteit en de kwantiteit afwegen tegen de prijs en daar vergelijkbare spellen verkrijgbaar zijn voor ongeveer de helft van dit bedrag kunnen we in de beoordeling niet erg positief zijn. Voor 4 à 5 tientjes zou dit pakket aanmerkelijk beter scoren.

	PC:	AMIGA:	ATARI:
BEELD:	7	7	7
GELUID:	4	5	5
SPELKWALITEIT:	6	7	7
DOCUMENTATIE:	4	5	5
PRIJS:	1	3	3

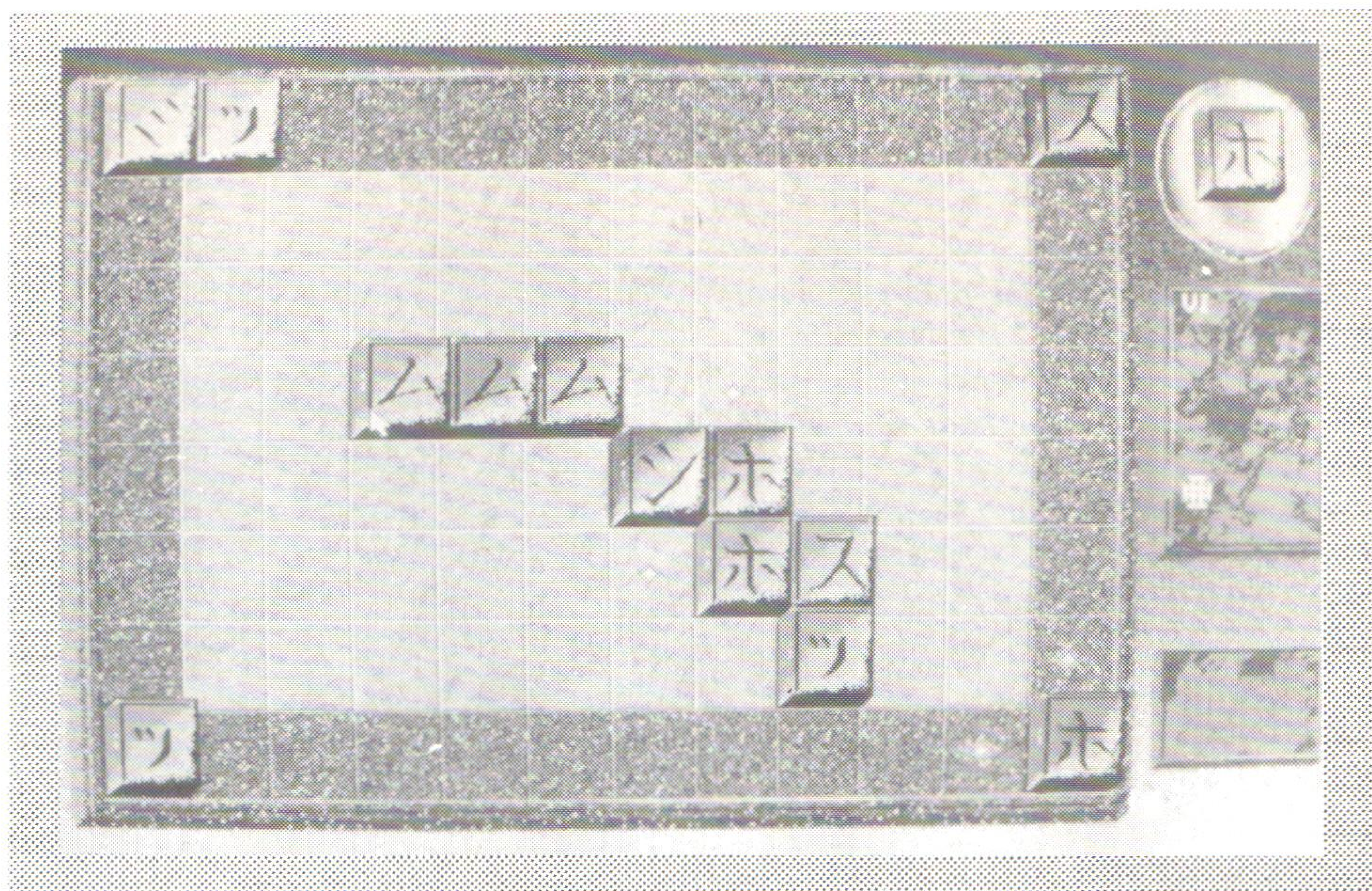
Alfred Debels

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

ISHIDO

THE WAY OF STONES

Accolade.
PC & compatibles.
RAM: 512k.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.(640k)
Tandy: JA.(640k)
Muis: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Richtprijs: FL. 109,=



ISHIDO is een eeuwenoud bordspel: bij opgravingen in Engeland, Egypte, Mexico en Japan zijn borden en stenen gevonden, die allen overeenkomsten vertoonden. Sinds 28 jaar hebben wetenschappers zich verdiept in de vraag, wat de oorsprong is van dit bordspel en uiteindelijk vond men het antwoord in 1989 in China, waar een monnik het geheim ontsluierde door middel van een stenen bord, 72 bewerkte stenen stukken en een antieke perkamentrol. Op deze rol, die duizenden jaren verborgen was gebleven, stond de oorsprong van ISHIDO beschreven en dit verhaal is opgetekend in een apart boekje, dat bij deze computerversie bijgesloten is.

Wie niet geïnteresseerd is in de religieuze achtergronden van dit spel, heeft aan ISHIDO toch een boeiend bordspel, dat enigzins doet denken aan domino. Het bord is ingedeeld in 8 vlakken vertikaal bij 12 vlakken horizontaal en er wordt gespeeld met 72 stenen, die elk twee kenmerken hebben: een bepaalde kleur en een symbool. Elke set bevat 6 symbolen en 6 kleuren, zodat er 36 unieke stenen zijn, die in paren voorhanden zijn, in totaal dus 72.
Bij de aanvang van een partij worden er 6 stenen op het bord geplaatst: in elke hoek één en in het midden twee stuks. De rest van de stenen zit in een zak, die rechtsonder is afgebeeld. Rechtsboven wordt nu telkens 1 steen getoond, die uit de zak wordt gehaald en die op het bord moet worden geplaatst. Een aansluiting kan alleen gemaakt worden, als de steen op het bord dezelfde kleur of hetzelfde symbool heeft als de speelsteen.
Het gaat er nu om zoveel mogelijk aansluitingen te maken, die met 2 of 3 stenen combineren met als hoogtepunt een z.g. "4-Way match". Hierbij staat één steen in het midden van een combinatie en moeten 4 stenen eromheen aansluiten, waarvan er twee per kleur overeen moeten komen en de andere twee per symbool. In de handleiding zijn hiervan voorbeelden opgenomen en beschrijvingen met betrekking tot de opbouw van zo'n "4-Way".

Er zijn twee manieren om ISHIDO te spelen: de Oude en de Moderne. Bij de Oude manier moet de speler de zak leeg zien te krijgen en alle stenen op het bord plaatsen, waarbij degene met de meeste "4-Ways" winnaar is.
Bij de Moderne manier gaat het erom wie de meeste punten haalt door ook weer zoveel mogelijk "4-Ways" te creëren, waarbij je ook nog bonuspunten kunt krijgen, die kunnen oplopen tot 50000 punten voor twaalf "4-Ways".
Dan zijn er ook nog verschillende versies mogelijk: je kunt in je eentje spelen of je krachten meten met een andere speler of tegen de computer. Zelfs met z'n tweeën tegen de computer spelen behoort tot de mogelijkheden. In al deze versies kun je ook weer op de Oude of de Moderne manier spelen.

Omdat de speelborden in verschillende landen zijn opgegraven, hebben de makers van ISHIDO er ook nog voor gezorgd, dat je kunt kiezen uit 5 (VGA) soorten spelborden (8 in EGA) en diverse sets stenen in bijvoorbeeld Egyptische, Zuid-Amerikaanse of Chinese stijl. En alsof dat nog niet genoeg is kun je zelf met een Stoneset Editor een eigen set stenen ontwerpen, al dan niet met behulp van een grafisch programma. Dit staat eveneens uitgebreid in de handleiding beschreven.

Door middel van allerlei opties kan de beginner meteen goed uit de voeten met ISHIDO. Je kunt waarschuwingen op het scherm krijgen als je een verkeerde zet doet en je kunt suggesties opvragen voor een volgende zet. Verder kun je de inhoud van de zak op het scherm laten verschijnen om te bekijken welke stenen er nog voorhanden zijn en in welke volgorde ze te verwachten zijn. Als je wat verder gevorderd bent, kunnen deze opties uitgeschakeld worden om op eigen kracht te kunnen spelen.
Er is een "High Score" tabel, waarin je je naam kunt laten opnemen, als je zelf een partij tot een goed einde hebt gebracht. Als je wilt spieken, krijg je eerst een boodschap dat je niet in de tabel komt, als je hiervan gebruik maakt.

Het religieuze aspekt van de stenen komt tenslotte tot uiting in het gebruik van het Orakel. Na het creëren van een "4-Way Match", kun je het Orakel raadplegen door het intikken van een vraag, waarop je dan tijdens het spel een antwoord krijgt. Deze antwoorden zijn gebaseerd op de I CHING, het Chinese boek der Veranderingen.

KONKLUSIE

ISHIDO is meer dan een gewoon bordspel en naarmate je het vaker speelt, wordt het steeds fascinerender. Grafisch is het aantrekkelijk gemaakt door het feit, dat borden en stenen afgewisseld kunnen worden. De geluidfreaks komen nauwelijks aan hun trekken; er is weliswaar keuze uit geluiden via de interne speaker of gedigitaliseerd geluid, maar dit beperkt zich tot een klik als er een steen op het bord geplaatst wordt. Meer geluid is er bij dit soort spellen ook eigenlijk niet nodig.
Er is een off-disk beveiliging in de vorm van een codeschijf, die we ook kennen van andere Accolade titels.

Jocelyn

BEELD:	8
GELUID:	1
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

AMIGA

Bij dit soort spellen (bordspellen) is de snelheid van de processor minder belangrijk en komt geluid meestal nauwelijks voor. De Amiga versie is dan ook vrijwel gelijk aan de PC versie, mits deze laatste een VGA kaart heeft, want dan wordt ge-

bruik gemaakt van de 640 x 350 resolutie en is dan vrijwel gelijk aan de Amiga. Ook op de Amiga geen melodietjes en alleen enkele vage piepjes zonder duidelijke konnektie met de prestaties op het bord. Vergeleken bij EGA (320 x 200) scoort de Amiga duidelijk beter. Ook wat prijs betreft komen de Amiga bezitters er beter van af, want deze versie is iets goedkoper en kost ca. **FL. 99,=**

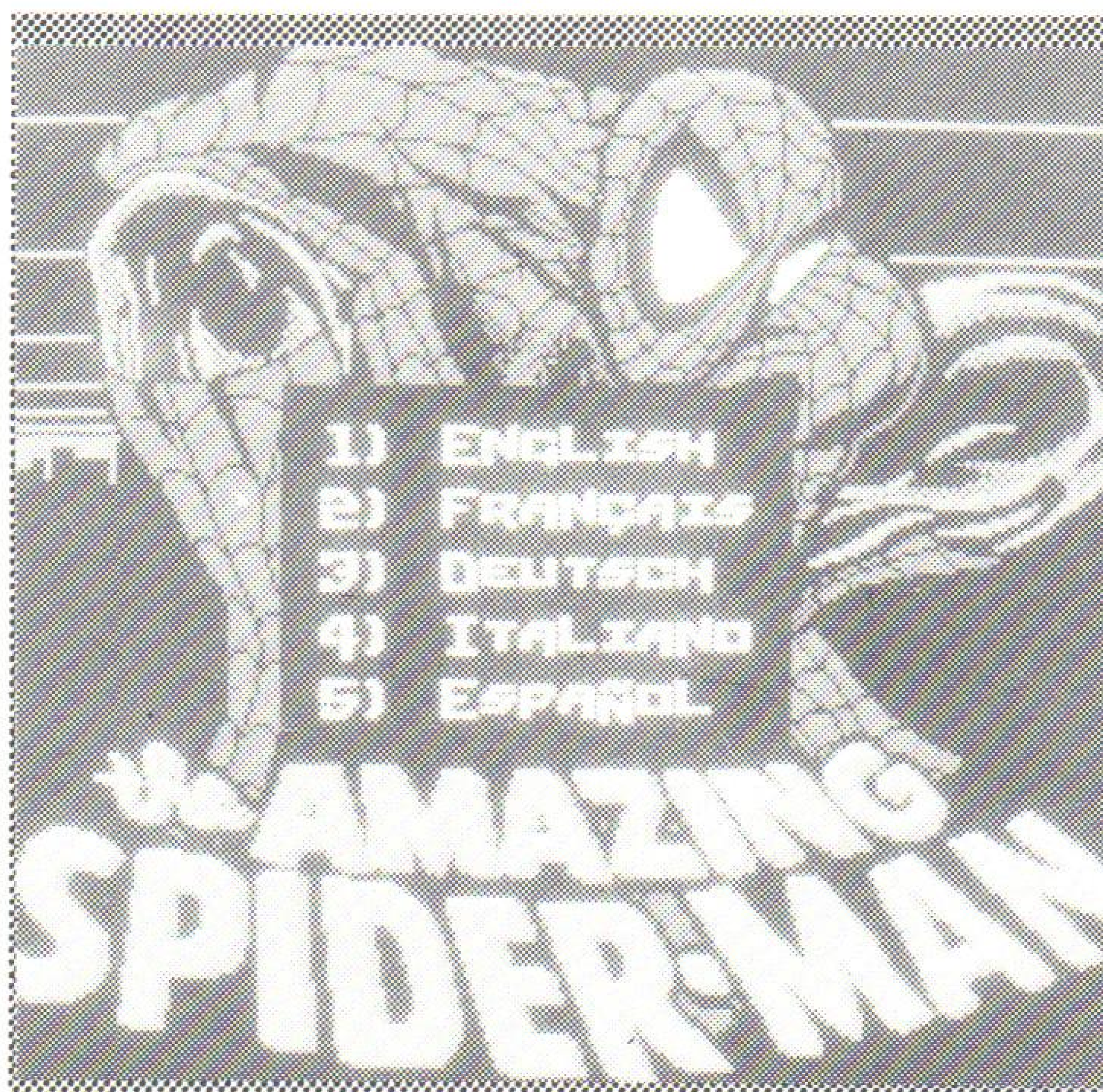
BEELD:	8
GELUID:	1
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

The AMAZING ***SPIDER-MAN***

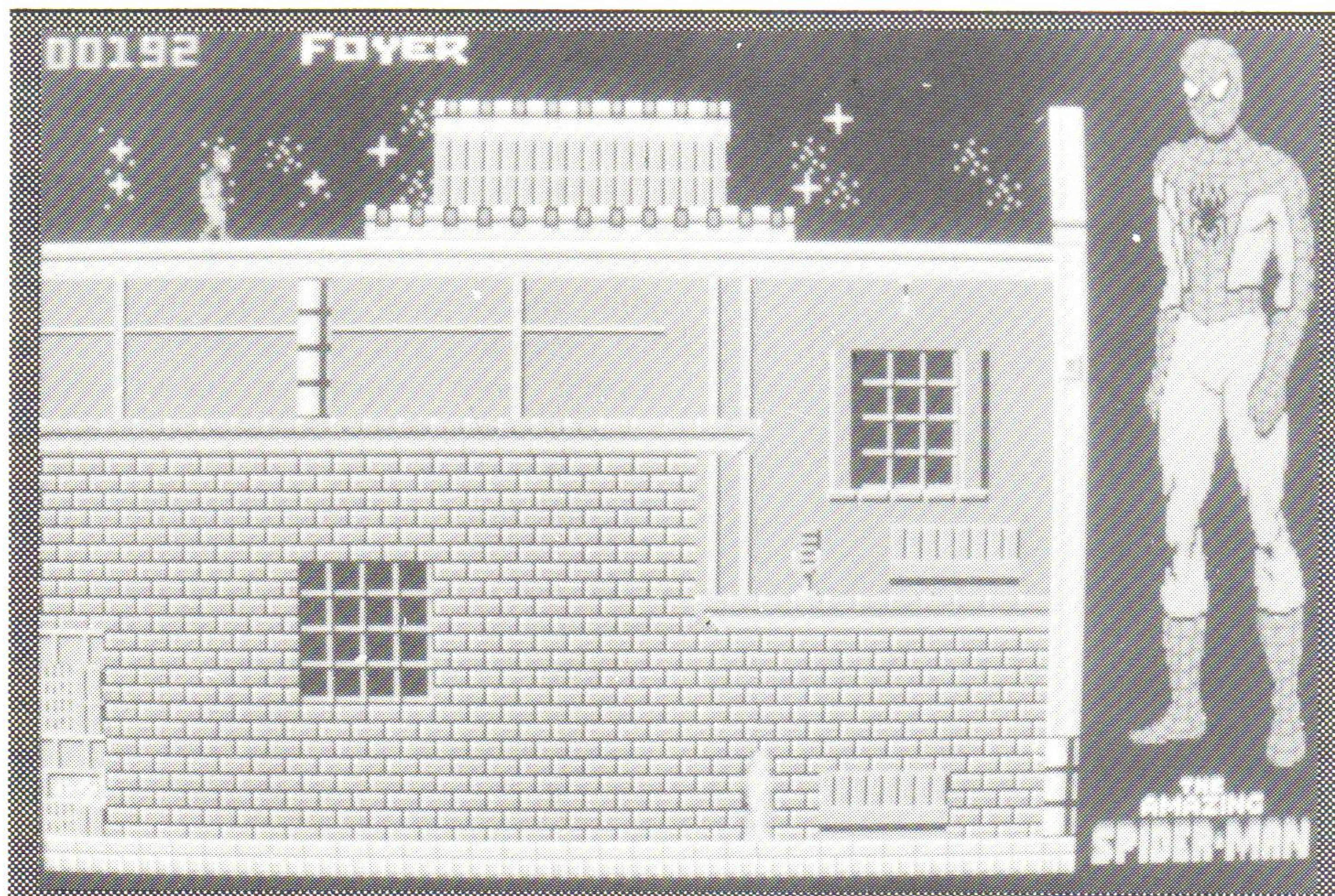
Softwarehuis: Empire.
PC & compatibles.
DOS versie: 2.0 of hoger.
RAM: 256Kb.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA.
Richtprijs: FL. 95.=

Voor FL. 95,= krijg je tegenwoordig toch al gauw een megabyte software en een fraaie handleiding, al dan niet aangevuld met aparte bladen voor de installatie. Bij dit spel is dat allemaal anders. Voor veel geld een eenvoudige doos, een vouwblaadje als handleiding met als aanvulling bij de PC versie een READ.ME file op de disk die nog geen 360K software bevat. Beide disketteformaten kan er voor dit bedrag ook niet vanaf. Verder een poster een een 24 pagina's dun stripboekje; weliswaar in kleur, maar gedrukt op krantenpapier. Het is te hopen dat dit stripboekje ooit nog eens een collectersitem wordt zodat je er bij de stripotheek nog wat voor terug krijgt.



THE AMAZING SPIDERMAN lijkt erg veel op spellen als LOAD RUNNER en het is de bedoeling om Mary Jane, die ergens in een gebouw opgesloten zit, te bevrijden. Spiderman kan overal lopen; tegen muren en langs plafonds. Er zijn 256 'sprites' gebruikt voor de bewegingen van het figuurtje en daardoor zijn deze bewegingen dan ook zeer goed. Verder kent het spel 56 kamers en diverse robots als tegenstanders. De velden zitten vol met valkuilen, schakelaars om doorgangen te openen of te sluiten, grotten met vuur, liften etc. etc. Allemaal heel aardig, maar zeker niet AMAZING!

De versie die hier uitgebracht is heeft een Engelse handleiding en schermteksten in 5 talen. De snelheid is regelbaar en op een 8 MHz. XT loopt het spel nog net acceptabel. Er wordt gebruik gemaakt van een off-disk protection en automatische SAVE mogelijkheid naar RAM. Geen SAVE naar disk, dus als de computer eenmaal uitgeschakeld is geweest moet je opnieuw beginnen; ook dat kon er niet vanaf.



Het spel is niet slecht, maar veel te makkelijk en te sober uitgevoerd voor zo'n bedrag. Ons advies: wacht tot het spel in de 'low-budget' bakjes komt te staan voor ca. FL. 35,= want meer is deze software niet waard.

Alfred Debels

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	4
PRIJS:	1

AMIGA / ATARI-ST

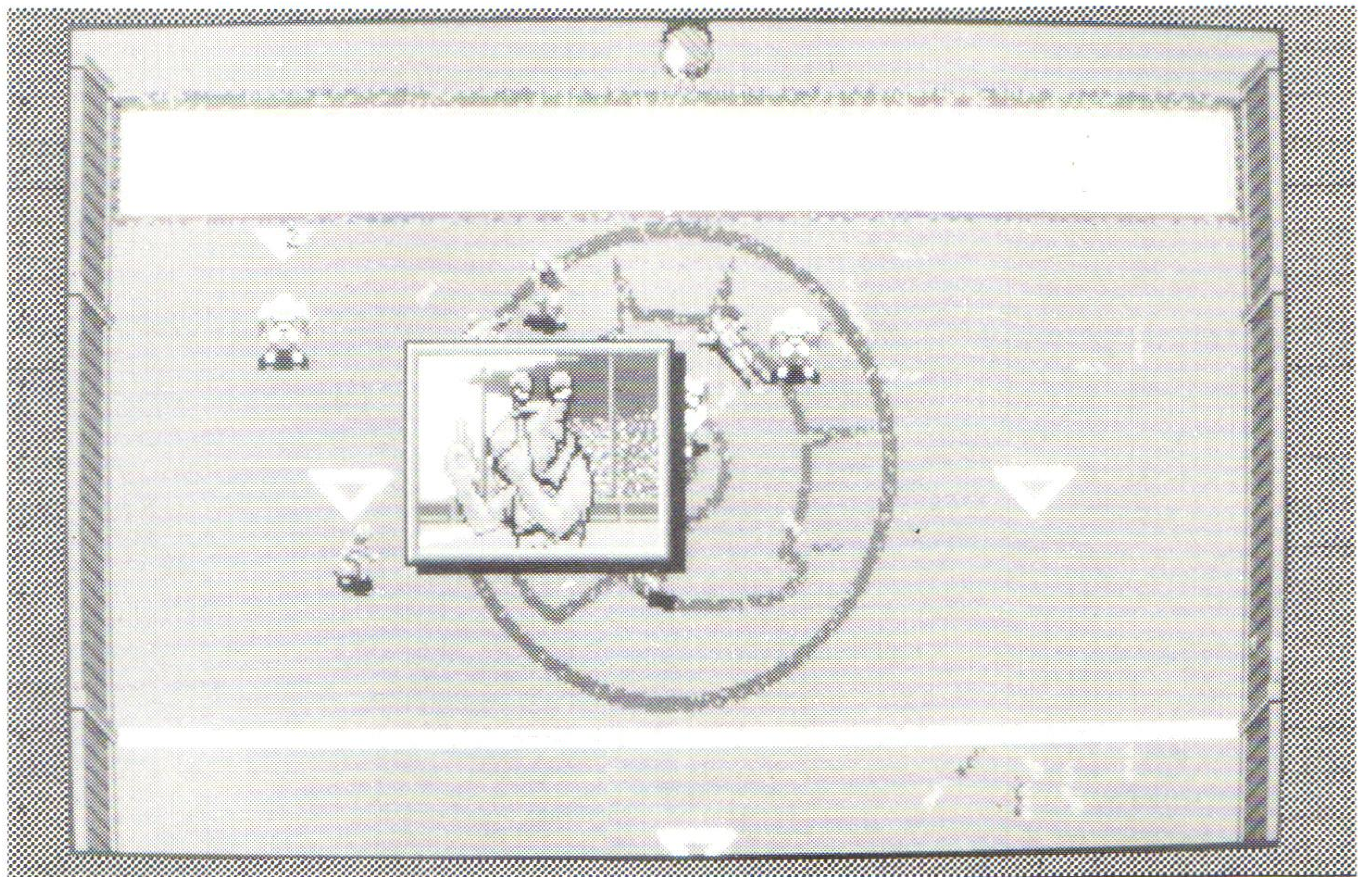
Op deze machines komen de graphics met de kleine sprites veel vaker voor dan op de PC, dus komt het allemaal wat vertrouwder over. Toch blijft het op deze computers ook een mager spel. Daar het aanbod van dit soort spellen op deze machines veel uitgebreider is dan op de PC hebben we ook veel meer vergelijkingsmateriaal en kunnen heel wat titels bedenken die beter, uitgebreider en goedkoper zijn. Het geluid is slapjes en blijft wat achter bij de AdLib kaart, maar de spelkwaliteit is ietje beter doordat het spel op deze machines iets vlotter loopt en de besturing iets soepeler is. De muziek op de Amiga is goed, maar de geluidseffecten zijn wat magertjes en wat graphics betreft geldt hetzelfde als bij de PC: goede animatie van de sprites maar voor de rest beneden peil. Op de Atari is alles als op de PC, al zijn de kleuren hier wat frisser maar ook hier staat de prijs in geen enkele verhouding tot de geboden kwaliteit.

	AMIGA:	**ATARI:**
BEELD:	6	7
GELUID:	6	6
SPELKWALITEIT:	6	6
DOCUMENTATIE:	4	4
PRIJS:	1	1

Beschikbaar gesteld door Homesoft

M.U.D.S. MEAN UGLY DIRTY SPORT

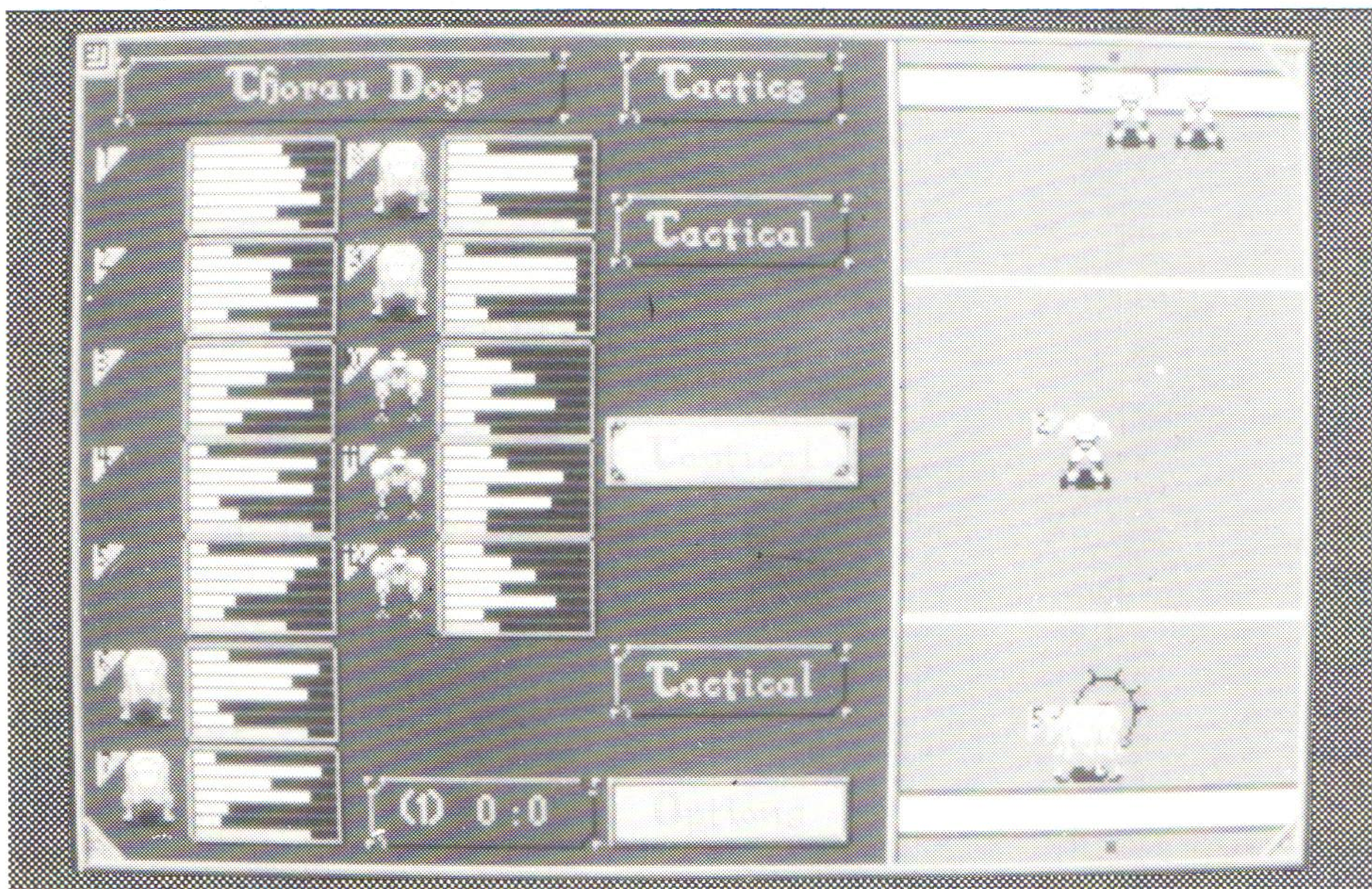
RAINBOW ARTS.
PC & compatibles.
RAM: 512Kb.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Harddisk: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA.
Richtprijs: FL. 89,50



De eerste indruk is hier eens de slechtste. M.U.D.S. lijkt op het eerste gezicht een spel zoals GRAVE YARDAGE; een sportspel met vreemde figuren en regels. Zelfs als je het spel voor de eerste keer opstart heb je nog niets in de gaten. Dan ga je je afvragen waarvoor het 125 pagina's dikke boekje (4 talen: Engels, Duits, Frans en Italiaans) dient en zodra je hierin gaat lezen kom je van alles tegen. Ook op het beeldscherm ga je steeds meer ontdekken.

M.U.D.S. is een spel waarbij gespeeld wordt met 2 ploegen van 5 spelers. De spelregels zijn eenvoudig: punten scoren met een minimum aan spelregels (je zult hier niet gauw een rode kaart krijgen). De spelers kun je ronselen op de slavenmarkt en de 'bal' is een soort turbo egeltje, dat tijdens het spel steeds probeert van het veld af te komen. Tussen het grasveld en het doel ligt nog een sloot, dus je spelers moeten ook nog kunnen zwemmen. De scheidsrechter is een malloot die 'fluit' door een soort hagedis een ram op z'n rug te geven. Tijdens het spel wordt de speler, die het dichtst bij de bal is, door de computer aangegeven door een driehoek en je kunt deze speler dan besturen met joystick, muis of toetsenbord.

Dit is het arcade onderdeel van het spel. Het scherm scrollt hierbij erg soepel en de beelden zijn dusdanig snel dat het spel op een 8 MHz. XT nog uitstekend speelbaar is. Voor snellere machines is er een snelheidsregelaar om het spel langzamer te zetten. De besturing is prima en van dit alles kunnen de Amerikanen nog heel wat van de Duitsers leren, want wat uit de V.S. komt is tegenwoordig op een 8 MHZ. AT nog niet vooruit te branden.
Grafisch zeer goed en het geluid is redelijk tot goed. Dit geluid komt via de interne speaker en is gedeeltelijk gedigitaliseerd. Via de AdLib kaart wordt een intromuziekje geproduceerd, maar daar in de handleiding -en op de doos- niets vermeld wordt over muziekkaarten weten we niet of het spel ook met andere kaarten werkt.



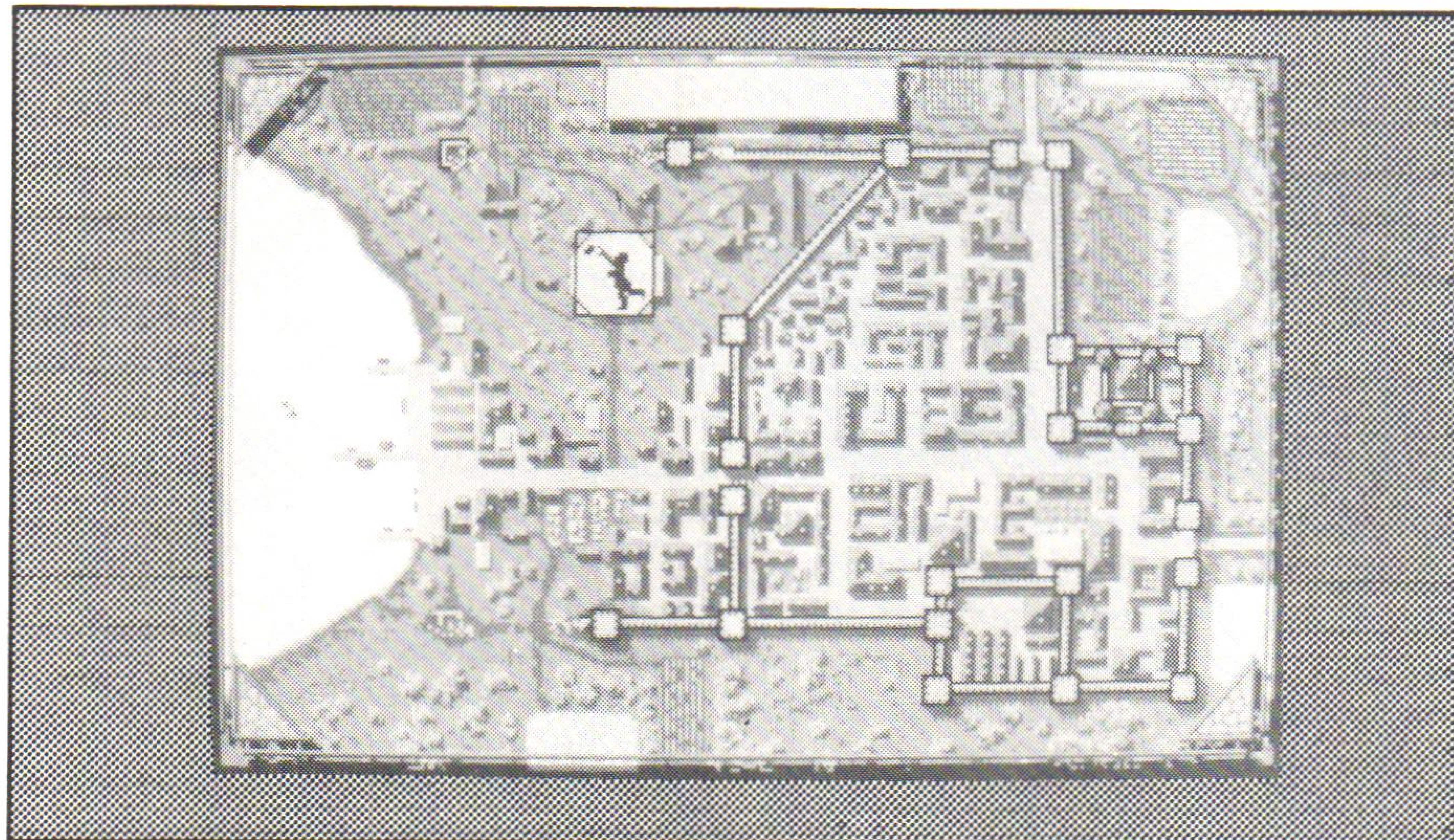
Dan gaan we naar het tweede onderdeel van het spel dat veel weg heeft van een adventure. In dit onderdeel fungeer je als manager van een ploeg. Via een landkaart kun je je verplaatsen tussen diverse steden. In deze steden banken voor je geldzaken, hotels, geldschieters, hospitalen, bars, gokkantoren en uiteraard de slavenmarkt voor de aan- en verkoop van spelers. Hier is het dus handelen, geld beleggen etc. geblazen. Ook het omkopen van spelers van de tegenpartij is mogelijk en er kunnen weddenschappen afgesloten worden.
Om de steden in en uit te gaan moet je betalen en ook de bars, ziekenhuizen etc. kosten je allemaal geld. In de steden kun je ook het spel laden en saven en kun je overzichten krijgen van de stand van zaken in de kompetitie waarin je speelt. Bij dit onderdeel dus geen arcade aktie maar puur handelen en gokken.
Net als bij 'echte' adventures hebben de spelers balkjes waarin je een overzicht vindt van hun capaciteiten die je tijdens hun carrière moet zien op te voeren tot het topspelers zijn. De meesten zijn voldoende sterk en gemeen, maar de rest (vooral intelligentie) zal flink opgevijzeld moeten worden.
Het spel heeft 16 steden en 16 teams met de meest vreemdsoortige figuren.

Niet alleen een sportspel dus en de liefhebbers van aktie zullen zich dus aan dit spel enigzins moeten aanpassen. Wie helemaal niet van aktie houdt kan er beter niet aan beginnen want dit blijft absoluut noodzakelijk bij dit spel.
Verder lijkt M.U.D.S. veel op het Neder-

landse voetbal van deze tijd: veel geweld op het speelveld, zakelijk geknoei met geld en ook veel geweld buiten het stadion, want wie wil kan in de bars in plaats van drinken of kletsen ook de boel kort en klein slaan. Alleen treinen ontbreken, dus die kunnen niet vernield worden.

De handleiding is goed en bevat -net als het spel- een heleboel onzin. Buiten de meerdere talen in de handleiding kan ook





voor de beeldschermteksten uit meerdere talen gekozen worden. Verder in de doos een poster en een klein velletjes voor de off-disk bescherming. De diskettes kunnen op een harddisk geïnstalleerd worden.

Alfred Debels

BEELD:	8
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

AMIGA / ATARI ST

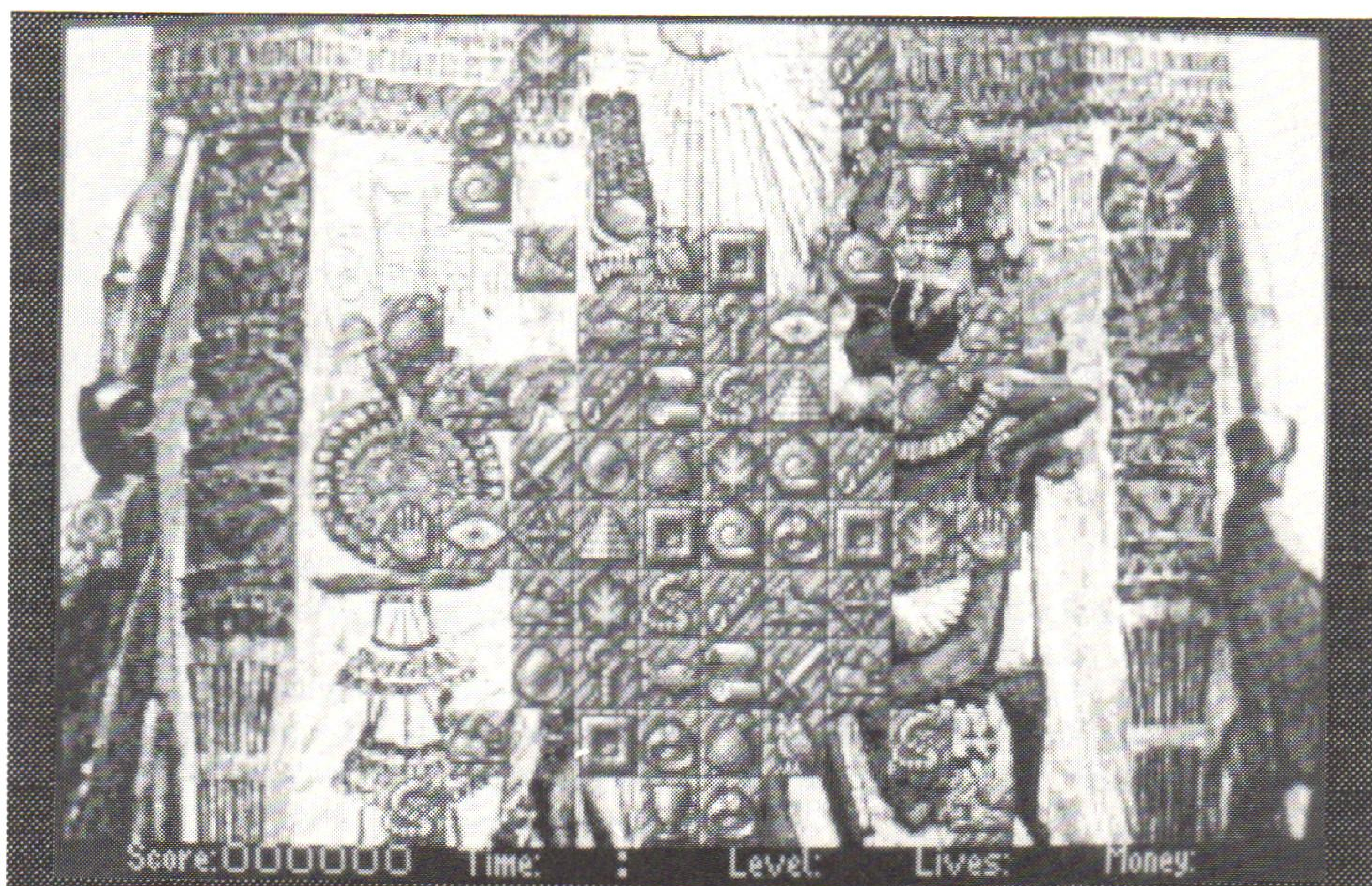
Ook op deze machines kunnen onze oosterburen goed uit de voeten en zowel op de Amiga als de Atari loopt dit spel als een trein. Daar bij de PC niet het volle 'vermogen' uit de VGA kaart wordt gehaald blijven de grafische kwaliteiten op alle machines vrijwel gelijk. Het PC geluid komt gedeeltelijk uit het ingebouwde speakertje en wat dit onderdeel betreft zijn de versies voor de Amiga en de Atari dus iets beter. Wie met een joystick speelt zal op deze versies geen moeite hebben, want de besturing is goed (en vrijwel altijd beter dan op een PC). De prijs is weer eens gelijk en net ietsje te hoog om een waardering te krijgen die gelijk is aan de rest van de cijfertjes.

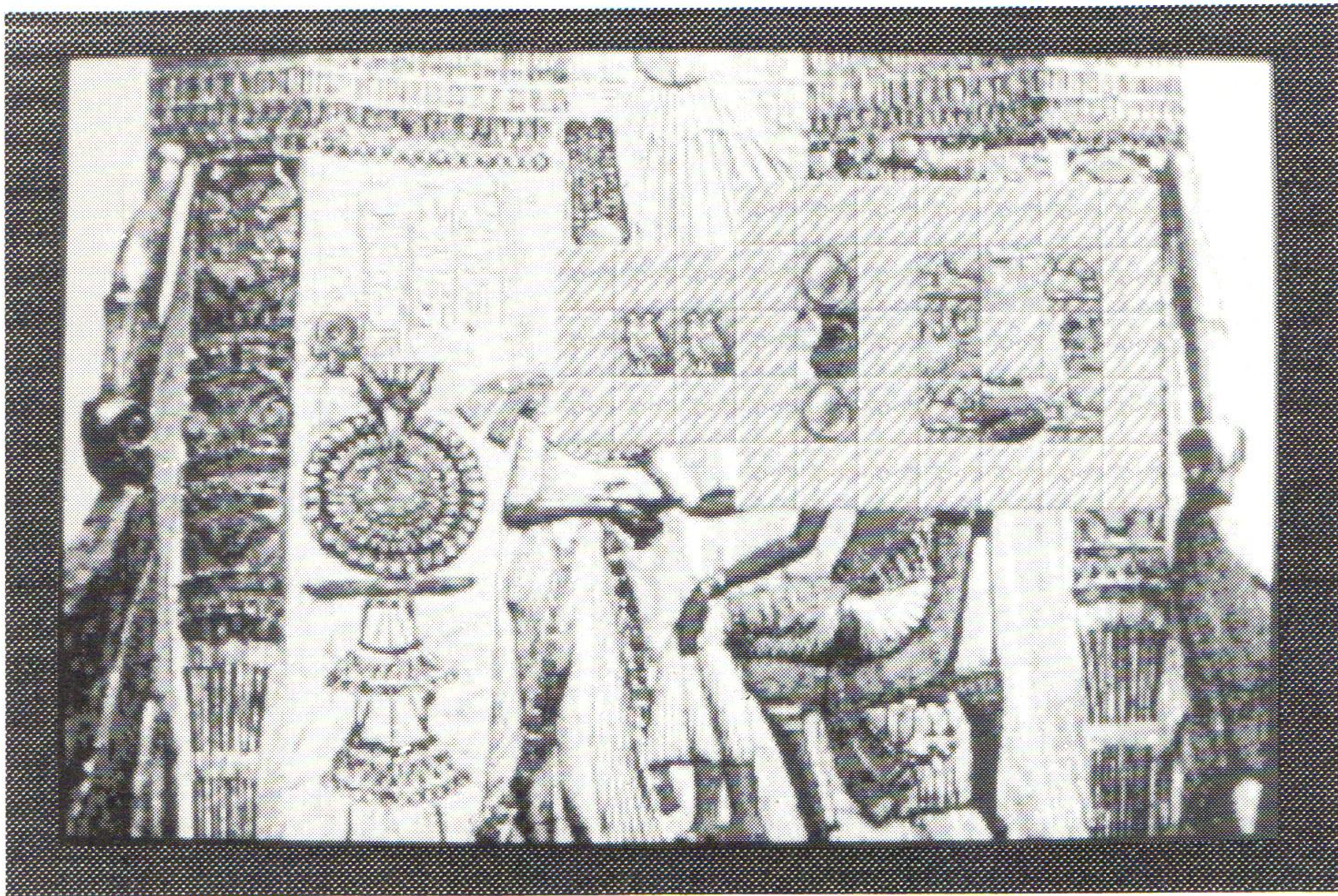
	AMIGA:	ATARI:
BEELD:	8	8
GELUID:	7	7
SPELKWALITEIT:	8	8
DOCUMENTATIE:	8	8
PRIJS:	7	7

THE CURSE OF RA

Rainbow Arts.
PC & compatibles.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" of 3.5".
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijs: FL. 79.50

Rainbow Arts is -voor ons- een nieuwe ster aan het firmament wat PC-software betreft. Aan de gegevens op de doos en in de (engelstalige) handleiding van THE CURSE OF RA te zien, gaat het hier om een Duits bedrijf met vestigingen in Duitsland en Engeland. Hier in Nederland is de distributie in handen van groothandel Homesoft.





THE CURSE OF RA is een puzzelspel, maar dan wel van een betere kwaliteit dan MINDROLL en ATOMIX, die eveneens in deze aflevering van de Software Gids beschreven worden.
Jij bent veranderd in een scarabee, een kevertje dat in het oude Egypte vereerd werd. Dit diertje moet zich een weg banen door doolhoven en alle steenblokken verwijderen, voordat het de uitgang naar het volgende level van een pyramide kan bereiken. Onder de steenblokken bevindt zich een enorme afgrond.....

Er zijn twee versies, die beiden op de diskettes opgenomen zijn: ten eerste een "logic-mode", waarbij je rustig de velden kunt bekijken en in je eigen tempo het level op kunt lossen, zonder het risico in de afgrond te vallen. Deze "logic-mode" telt 100 levels, waarbij aan het eind van elk opgelost level een password wordt gegeven, zodat dit bij een volgende keer spelen kan worden overgeslagen.
Ten tweede zijn er nog 75 levels in de "arcade-mode". Hierbij moeten de levels binnen een bepaalde tijd worden opgelost en loop je wel risico bij een verkeerde beweging in de afgrond te storten. Ook komen in deze mode af en toe goudstukken over het scherm gedwarreld, die -mits je ze pakt- de mogelijkheid geven aan het eind van de ronde bepaalde items te kopen, waarmee je iets makkelijker een volgend level door kunt komen. In deze arcade-mode worden de scores bijgehouden in een High-Score tabel.
Wie de voorgeprogrammeerde velden om welke reden dan ook niet goed vindt, kan in de "user-mode" proberen het zelf beter te doen, want dit is een editor, waarmee men zelf velden kan maken.

Het spel wordt geleverd op twee 5.25" diskettes met elk een EGA of VGA versie. Deze kunnen vanaf een 5.25" drive op harddisk geënstalleerd worden, maar ze kunnen niet zonder meer op andere diskettes gekopieerd worden, ondanks het feit dat ze niet beveiligd zijn. De files passen gewoon niet op een normale 360k disk (lees de handleiding!).
De 3.5" versie bevat de EGA en de VGA versies op één diskette.
De beveiliging bestaat uit een kleurenfoto op het omslag van de handleiding, waarop allerlei combinaties van 4 stenen voorkomen. Op het scherm worden er daarvan 3 getoond, waarna je de ontbrekende steen moet invullen.

Bij elk level van RA begint het kevertje op de "startsteen" met als symbool een Ankh. Het is de bedoeling na het verwijderen van de andere stenen ook weer op deze startsteen te eindigen. Alle andere stenen zijn in enkel- of meervoudige combinaties van twee op het scherm aanwezig. Door tegelijk SHIFT en een cursortoets in te drukken kun je met steen en al over het scherm gaan. Met alleen een cursortoets loopt het kevertje over de stenen en door middel van RETURN + cursortoets kan een combinatie van stenen worden verwijderd.
Voorbeeld: er zijn twee stenen met een uiltje, welke eerst op een vertikale of horizontale lijn moeten staan ten opzichte van elkaar. Ze hoeven niet tegen elkaar te staan. Je gaat met de scarabee op het ene uiltje staan en met RETURN (of vuurknop bij joystick) + pijltoets zoek je het andere uiltje en drukt nogmaals op RETURN. Dan spring je snel op een naastliggende steen met één van de cursortoetsen en zo ga je door totdat alle stenen weg zijn en alleen de Ankh-steen overblijft als naastliggende steen.
In de Logic-mode verdwijnen de stenen zodra je op een andere steen staat, maar in de Arcade-mode raak je een leven kwijt, als je niet snel genoeg springt.

Om het spel nog wat moeilijker te maken, zijn er stenen die je niet kunt verplaatsen, wat je pas merkt als je er op staat (en vaak is het dan te laat en kun je geen kant meer op), terwijl er ook "ijsstenen" zijn, waarop je maar in één richting kunt glijden. Verder zijn er nog teleports, die je willekeurig op een andere plaats op het scherm terecht doen komen.
Als je vast zit, kun je door middel van de ESCAPE toets in de Logic-mode het level opnieuw spelen en in de Arcade-mode hetzelfde of een ander level. In de Arcade-mode worden de levels namelijk door het programma zelf gegenereerd.

KONKLUSIE

Wie van puzzel- en denkwerk houdt, is met THE CURSE OF RA van alle in deze Software Gids beschreven soortgelijke spellen het beste af. Het kost een paar tientjes meer, maar je krijgt wel waar voor je geld: in totaal 175 voorgeprogrammeerde levels en nog de mogelijkheid zelf velden bij te maken. Bovendien SAVE-opties d.m.v. passwords in de Logic-mode en bij de Arcade-mode zou je volgens de handleiding d.m.v. SAVE de spelsituatie moeten kunnen wegschrijven in de oneven levels, maar dat is mij niet gelukt. Misschien dat dit alleen kan bij de versies voor Amiga, Atari ST of C64?
Grafisch ziet het geheel er zeer verzorgd uit met prachtige zwart/wit tekeningen in oud-Egyptische stijl als achtergrond van de verschillende levels met bijpassende muziek via de Ad-Lib kaart.

Jocelyn

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

AMIGA / ATARI-ST

Alle versies zijn gelijk geprijsd, dus daar hoeven we niet op te letten. De Amiga versie is gelijk aan de PC versie (met VGA) en is qua snelheid gelijk aan een AT. De Atari ST versie heeft iets minder duidelijke achtergronden, maar 'speelt' het soepelst. Het geluid van deze beide versies is goed, maar blijft iets achter bij dat van de AdLib kaart op de PC.

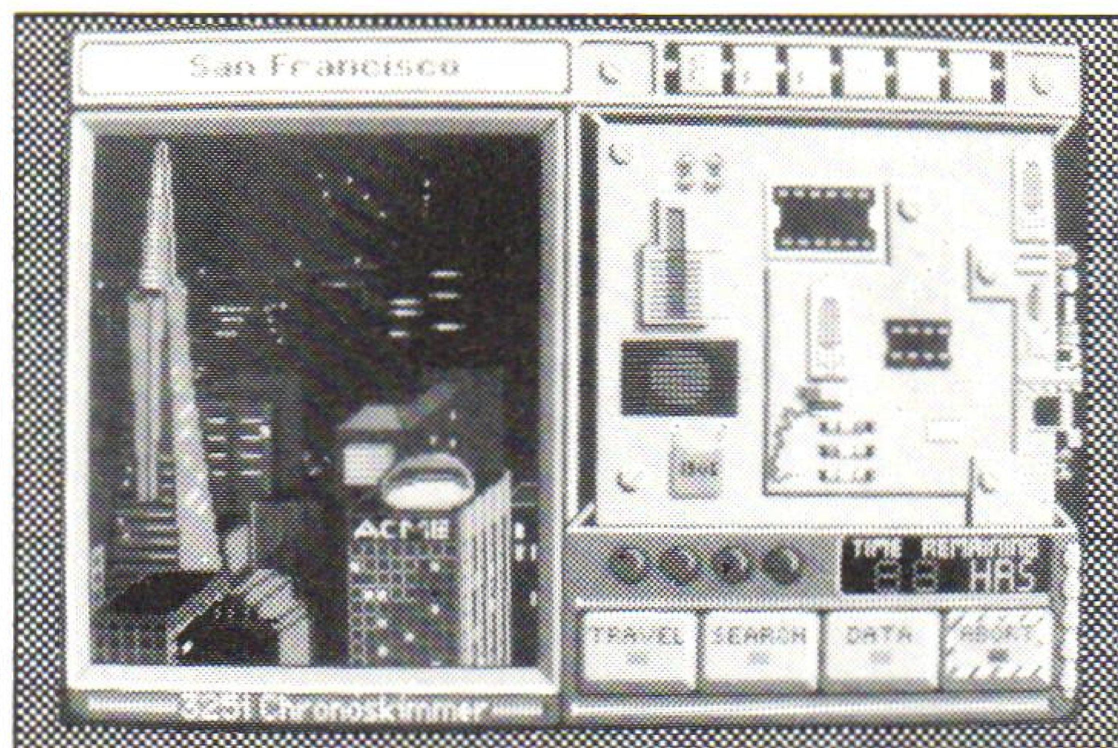
	AMIGA:	ATARI:
BEELD:	8	7
GELUID:	7	7
SPELKWALITEIT:	8	9
DOCUMENTATIE:	7	7
PRIJS:	8	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

Broderbund.
PC & compatibles.
DOS versie: 2.11 en hoger.
RAM: 512k.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: aanbevolen.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" en 5.25"
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Covox: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 119,=

De "Where in.....?" serie bestaat tot nu toe uit 4 delen, waarvan "Where in Time, Europe en The World is Carmen Sandiego?" in Nederland verkrijgbaar zijn voor dezelfde prijs als boven genoemd. Het deel "Where in America....?" zijn we hier nog niet tegengekomen.
Carmen Sandiego is een berucht bendeleidster, die samen met haar "medewerkers" de hand heeft weten te leggen op een tijdmachine en daarmee in 12 landen in een tijdsbestek van 1500 jaar allerlei kunstschatten rooft, zoals bijvoorbeeld de Eifeltoren in Parijs. Jij krijgt van de "Acme Detective Agency" opdracht Carmen en haar bendeleden achterna te reizen en aan de hand van tips, die je ter plekke krijgt de gangsters één voor één te arresteren. Voor elke opdracht is een maximale tijdslimiet beschikbaar en de kunst is met zo weinig mogelijk aanwijzingen op de uiteindelijke bestemming aan te komen en de dader(es) in te rekenen.
Om de delinquent te kunnen arresteren moet je met aanvullende tips van getuigen en/of informanten een signalement samenstellen, dat eerst in een computer moet worden ingevoerd. Dan wordt bekeken wie van de bende in aanmerking komt en als de gegevens kloppen, kan een



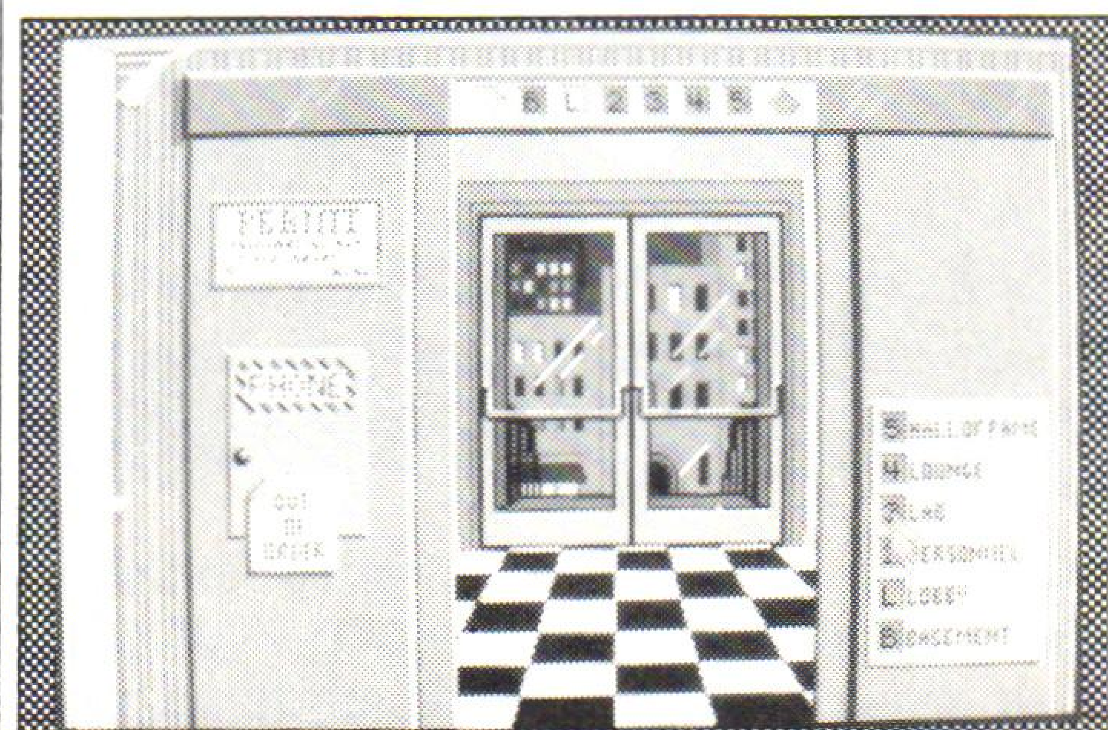
arrestatie verricht worden als het einddoel is bereikt.

WHERE IN TIME.....? wordt geleverd in een enorme doos, waarin je een uitgebreide set diskettes zou verwachten. Het spel zelf beslaat echter slechts één 3.5" disk of twee 5.25" diskettes. De rest van de ruimte wordt ingenomen door "The New American Desk Encyclopedia", een paperback uitgave van ruim 2000 pagina's. Hierin kunnen de tips nagetrokken worden en tevens dient dit boekwerk als off-disk beveiliging, want iedere keer als je bevorderd wordt na het oplossen van een aantal misdrijven moet je een woord uit de encyclopedie invoeren en mag je in het hoofdkwartier van Acme een verdieping hoger met de lift. Als je Carmen zelf te pakken hebt gekregen, kom je op de 5e verdieping terecht en wordt je naam opgenomen in de "Hall of Fame". Na het oplossen van 80 zaken is het spel afgelopen en kun je je eventueel onder een andere naam opnieuw laten inschrijven.
Er is een SAVE mogelijkheid terwijl je met een zaak bezig bent, zodat je later de draad kunt oppakken en na de arrestatie van een bendelid wordt er automatisch weggeschreven, zodat je altijd op hetzelfde niveau terugkomt, als je de computer uitgeschakeld hebt en opnieuw begint.

De jacht op Carmen Sandiego had zeer interessant kunnen zijn, als men dit spel niet zo Amerikaans simplistisch had uitgevoerd. De grafische vormgeving laat weinig te wensen over met mooie tekeningen van de diverse landen in verschillende tijdperken. Het geluid via de AdLib kaart is aardig wat de muziek betreft, maar de geluidseffekten klinken hier via de interne speaker en dan mis je toch wel het één en ander. Via de Soundblaster kaart worden nagenoeg alle geluiden via de kaart ten gehore gebracht, wat een spektakulairder effekt geeft.
Ook de bediening is prima, zowel via muis als via keyboard en het spel loopt zelfs op een trage XT als een trein, maar toch......



De hele opzet van dit edukatief getinte spel is goed, maar men had er veel meer van kunnen maken. In de bijgesloten encyclopedie is oneindig veel meer te vinden dan de ruim 1200 clues, die in het spel voorkomen en het gevolg is dat je tijdens het spelen steeds weer dezelfde tips tegenkomt en bij het bereiken van level 5 het gevoel krijgt, dat je met een repetitie voor een geschiedenis examen bezig bent. Iets dergelijks geldt ook voor het samenstellen van de signalementen van de misdadigers. Voor elke persoon worden 5 gegevens gevraagd: geslacht, kleur haar en ogen, favoriete schilder(es) en favoriete schrijver. Bij deze laatste gegevens zijn maar 4 namen beschikbaar, zodat je gaandeweg een expert wordt inzake de werken van Victor Hugo en Vincent van Gogh. Er zijn echter nog zoveel meer artiesten en auteurs (geweest), die wat mij betreft



ook wel in dit spel opgenomen hadden kunnen worden.

Zelf heb ik me in 2 avonden opgewerkt tot "Super Time Sleuth" en wel wat opgestoken, maar over het algemeen hoefde ik weinig in de encyclopedie op te zoeken. Ik heb me wel eens laten vertellen, dat de Amerikaanse schoolopleidingen op een veel lager niveau liggen dan de Europese en nu ik het peil van WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO? kan beoordelen, zou daar best een kern van waarheid in kunnen zitten.
Daarom zou ik dit spel willen aanraden aan leerlingen van de hogere klassen basisschool en de lagere klassen middelbaar onderwijs, die echter wel een goede kennis van de engelse taal moeten hebben. Volwassenen, die hun geschiedeniskennis wat willen opfrissen, zullen Carmen ook best leuk vinden, maar je moet je er niet teveel van voorstellen.

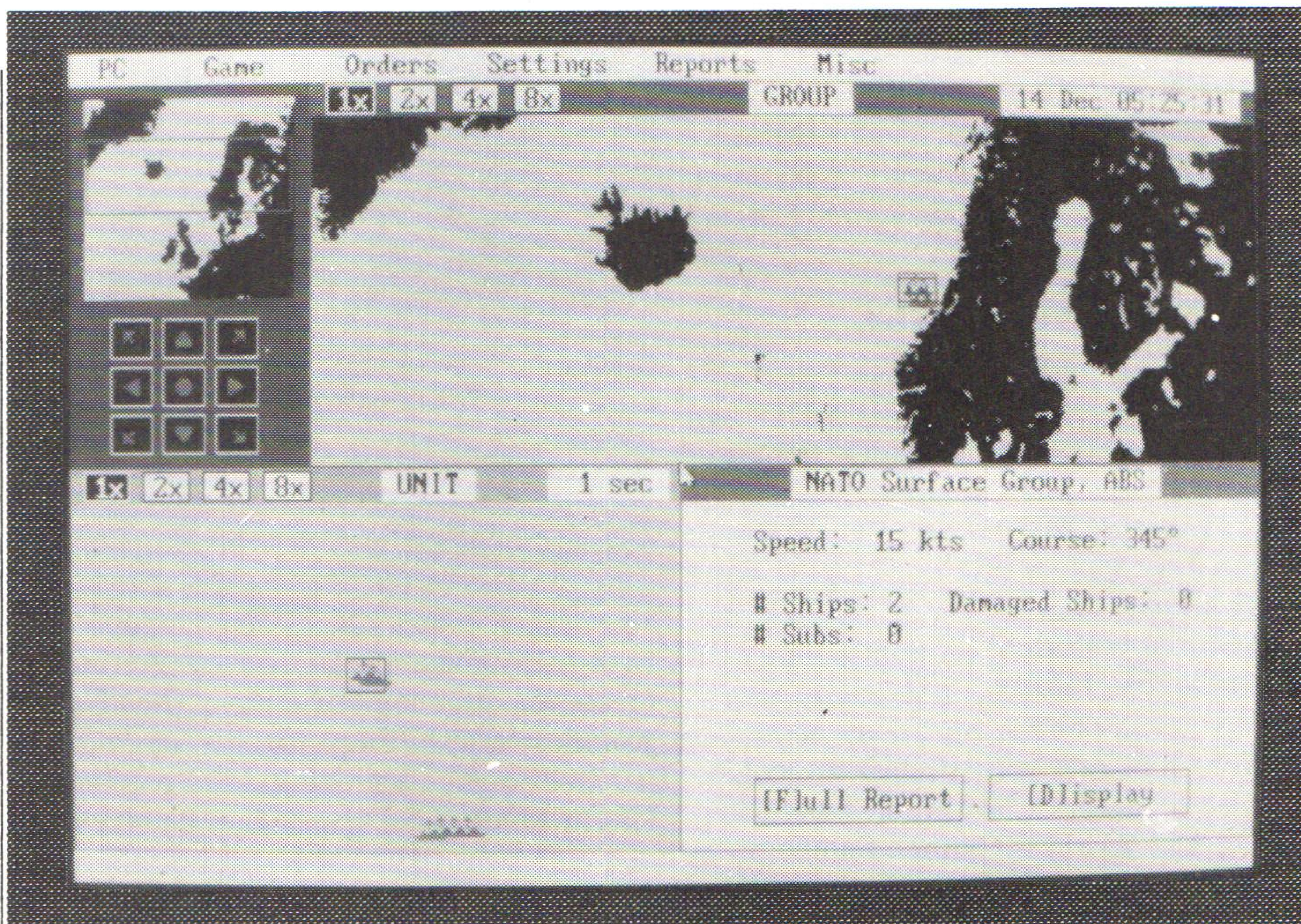
Jocelyn

BEELD:	8
GELUID:	6
(Soundblaster)	8
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

HARPOON.

PSS/Mirrorsoft.
PC & Compatibles.
RAM: 640Kb.
EGA: JA (640x350 of 320x200).
CGA: JA.
Harddisk: noodzakelijk bij 360Kb 5.25" diskettes.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: 129,=



Steeds vaker komt het voor dat het scenario van spelsoftware wordt afgeleid van boeken, films of gezelschaps(bord)spellen. Niet alleen is dit voor de software producent goedkoper, omdat het speltheme of de spelopzet niet door dure mensen hoeft te worden bedacht; het is tevens een garantie dat het onderwerp of de opzet aanslaat bij de consument.
Harpoon is zo'n spel. Het is afgeleid van een bij Amerikaanse wargamers zeer populair zijnd bordspel van dezelfde naam, met als onderwerp de moderne oorlogvoering op zee. Het bordspel (en daarmee het computerspel) dankt haar populariteit voornamelijk aan de authenticiteit en het informatiegehalte van het spel.

Larry Bond, de geestelijke vader van het spel, heeft jaren onderzoek gedaan naar de werkwijze, taktieken en strategieën en de technologische ontwikkelingen van de grote maritieme naties. Het eerste wat dan ook opvalt aan HARPOON is de hoeveelheid informatie over schepen, duikboten en vliegtuigen die in het spel kan worden aangesproken. Informatie over alle wapensystemen, operationele inzetbaarheid, aktieradius en dergelijke worden ter beschikking gesteld aan de speler om beslissingen te kunnen nemen en zijn verwerkt in de formules van de simulatie. Hiermee komen we gelijk aan de typering van het spel. Het is geen aktiespel, noch een simulatie met veel aktie. Ondanks enkele animaties die zijn opgenomen in het spel, gebeurt er -gezien met de ogen van de aktieliefhebber- niet veel. Van geluidseffekten is in HARPOON ook amper sprake. Dit terwijl in het spel een ongekend groot aantal geluidskaarten kan worden gekozen. HARPOON is een strategisch spel dat ook op de computer hoofdzakelijk op land(zee)kaarten wordt gespeeld. De kracht van de simulatie ligt in de nauwkeurige weergave van de moderne zeeoorlogvoering in al haar aspekten en niet in de (zo langzamerhand overbekende) 3D weergave van schietende en brandende schepen.

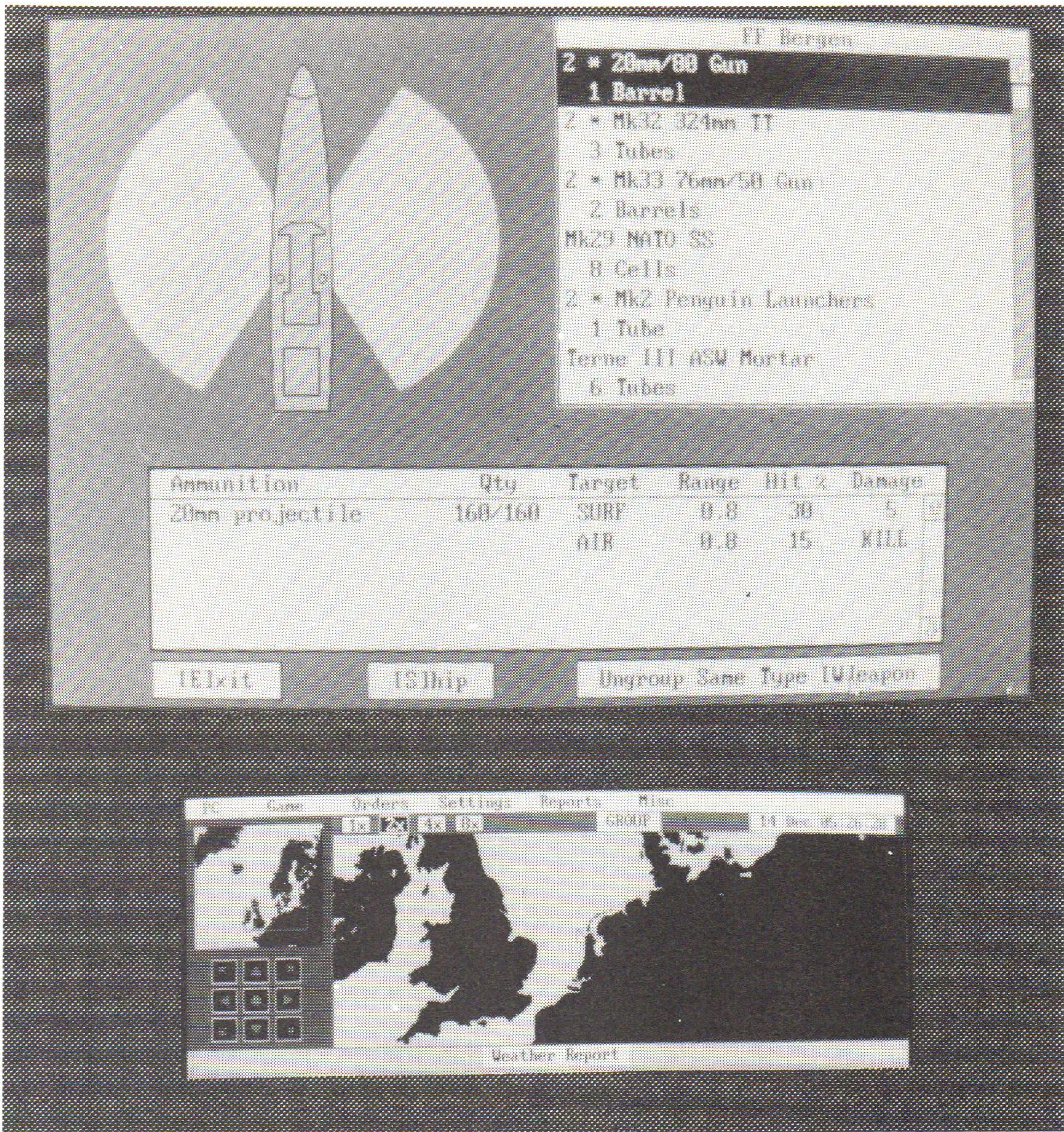
De speler neemt in de simulatie het commando op zich van een vloot. De vloot kan bestaan uit één of meerdere groepen schepen, duikboten en vliegtuigen. De grootte van de toegekende zeestrijdkracht is afhankelijk van het scenario dat wordt gekozen. De twaalf scenario's in de bij het spel geleverde battleset, spelen zich af in de Noorse zee, tussen Groenland, IJsland en het Verenigd Koninkrijk. De opdracht en de samenstelling van de eenheden staat voor ieder scenario vast. De uitgangsposities en beginkoersen van de eenheden variëren echter iedere keer dat het scenario wordt opgestart. Hierdoor kan het verloop van het scenario steeds anders zijn. In de gesimuleerde zee-oorlog tussen de NAVO en het Warschau-pact (wie anders?) is de Noorse zee gebied van bijzonder strategisch belang. De Oostzee is één van de weinige Russische uitvalswegen naar de oceanen. Dominantie van de Noorse wateren is voor het Warschau pact een vereiste om deze weg open te houden. Daarnaast is de verbinding tussen Amerika, Engeland en Europa de slagader van de NAVO, die met alle nodige middelen intakt gehouden moet worden. In dit voor beide partijen kritieke gebied dient de speler zijn opdrachten te vervullen. Dit kan de speler zowel voor de NAVO als aan de zijde van het Warschau pact doen. Andere battlesets (Golf, Zwarte zee, Atlantische Oceaan) zijn door 360 Pacific toegezegd en worden apart verkrijgbaar.

Voor de commandovoering beschikken we in het spel over drie kaarten op het scherm. Een 'strategic' map, waarop de gehele Noorse zee wordt getoond en de lokatie van de vloot, de 'group' map, waarop één of meer van de ter beschikking staande groepen schepen wordt weergegeven en de 'unit map', waarin kan worden ingezoomd op een enkel vaartuig of object. In de kaarten is alles rechtstreeks met de muis te benaderen. Commando's worden gegeven via pull-down menu's, die perfekt funktioneren. In de menu's wordt steeds aangegeven welke keuzen we hebben en welke opties tijdelijk of permanent voor het gekozen object of de gekozen groep niet bestaan. Zo wordt keurig aangegeven dat we geen gebruik van radar kunnen maken als het gekozen schip het gewenste type radar niet heeft of deze tijdelijk out of order is. De grafische weergave van de kaarten is goed. In high-res EGA is ieder afzonderlijk object tot in de laagste zoomstand (1X) te onderscheiden. In medium-res EGA en CGA is dit al minder, maar zeker niet storend. Opvallend is het gebruik van zeer kontrasterende kleuren in het zestien kleuren palet van EGA. Voor de kaarten is dit zeer duidelijk omdat de verschillende radar- en sonarvelden ieder een eigen kleur hebben en goed herkenbaar moeten zijn. Bij de animaties komt de kleurenkeuze erg kunstmatig over. Net alsof de plaatjes zijn ingekleurd door puntjes te zetten met een kleurenstift. Het in- en uitzoomen en het wisselen van lokatie waarop wordt ingezoomd door de speler verloopt soepel. De grafische animaties van schepen die raketten afvuren of getroffen worden, zijn matig. Dit kan uitgezet worden waardoor het spel vloeiender ver-

loopt. Het spel wordt ook regelmatig onderbroken door de adjudant van de vlootcommandant, die in beeld komt om waardevolle informatie te verstrekken. De adjudant speelt aan ons de informatie betreffende nieuwe radar- en sonarkontakten of gevechtshandelingen door of dient verzoeken in om nieuwe commando's. Mochten we iets vergeten, dan herinnert de adjudant ons aan onze tekortkoming. Voorzover nodig, handelt de adjudant verder zelf alles af. Het bijladen en versturen van patrouille helicopters, het afvuren van luchtdoelraketten en het afstemmen van de snelheid per schip in een groep, wordt door het spel (de adjudant) zelf geregeld. Aan de speler de beslissingen op het hogere niveau.

En dit valt niet mee. We dienen beslissingen te nemen inzake de gevoerde formaties van de groepen, de taken van de verschillende groepen, de allocatie van de objecten en wapens voor deze taken en het gebruik van de verschillende radars en sonar. Continue moeten instellingen gewijzigd worden en moeten orders worden herzien. Om deze taken goed uit te kunnen voeren, moet de speler kennis hebben genomen van de taktiek van de moderne zeekrijg. Omdat de afstand waarover het gevecht aangegaan wordt steeds groter is geworden, door het gebruik van surface to surface raketten, akoestische en magnetische lange afstandstorpedo's en op de schepen meegevoerde helicopters, kan een aanval van de vijand zomaar uit het niets verschijnen. Op het radarbeeld worden dan kontakten gemeld van inkomende raketten of torpedo's, terwijl de vijand zelf nog lang niet zichtbaar is. Het is dus zaak om de vijand ongemerkt te naderen en met alle mogelijke middelen de eerste klap uit te delen. Hierbij dient intensief gebruik gemaakt te worden van radar en sonar om de vijand te lokaliseren. Het gebruik van deze middelen verraadt echter ook gelijk onze eigen positie. Hierin dient de speler zijn beslissingen goed af te wegen.

Een kleine inleiding (15 pag.) tot de moderne oorlogvoering op zee wordt bij het spel meegeleverd, in de vorm van een verhandeling (tactical guide) van Larry Bond. De eigenlijke handleiding is een 80 pagina's dik en zowel overzichtelijk als begrijpelijk (Engels). Er wordt in de spelhandleiding een korte introduktie gegeven om via een Quick start voor de eerste maal kennis te maken met het spel. Zonder deze Quick start en kennis van de 'controls' is het spel matig toegankelijk. Datzelfde geldt voor het uitvinden van de juiste taktieken, formaties en het juiste wapengebruik. Van de twaalf scenario's zijn er volgens de handleiding twee bedoeld om mee te oefenen. Deze scenario's blijken echter nog niet zo eenvoudig en het leereffekt van deze scenario's is laag. De speler komt er wel achter, maar alleen na ettelijke uren spelen en meerdere nederlagen. Dit heeft zeker invloed op de korte termijn aantrekkelijkheid van het spel. De moeilijkheidsgraad van het spel is niet apart instelbaar. Wel kan bij het begin gekozen worden uit verschillende variabelen. Realistische weersomstandigheden, het gebruik van nucleaire strijdmiddelen, uitval van middelen en de aanwezigheid van de volledige uitrusting kunnen aan en uit gezet worden. Dit heeft echter maar in beperkte mate invloed op de taktiek die de speler zich eigen moet maken.



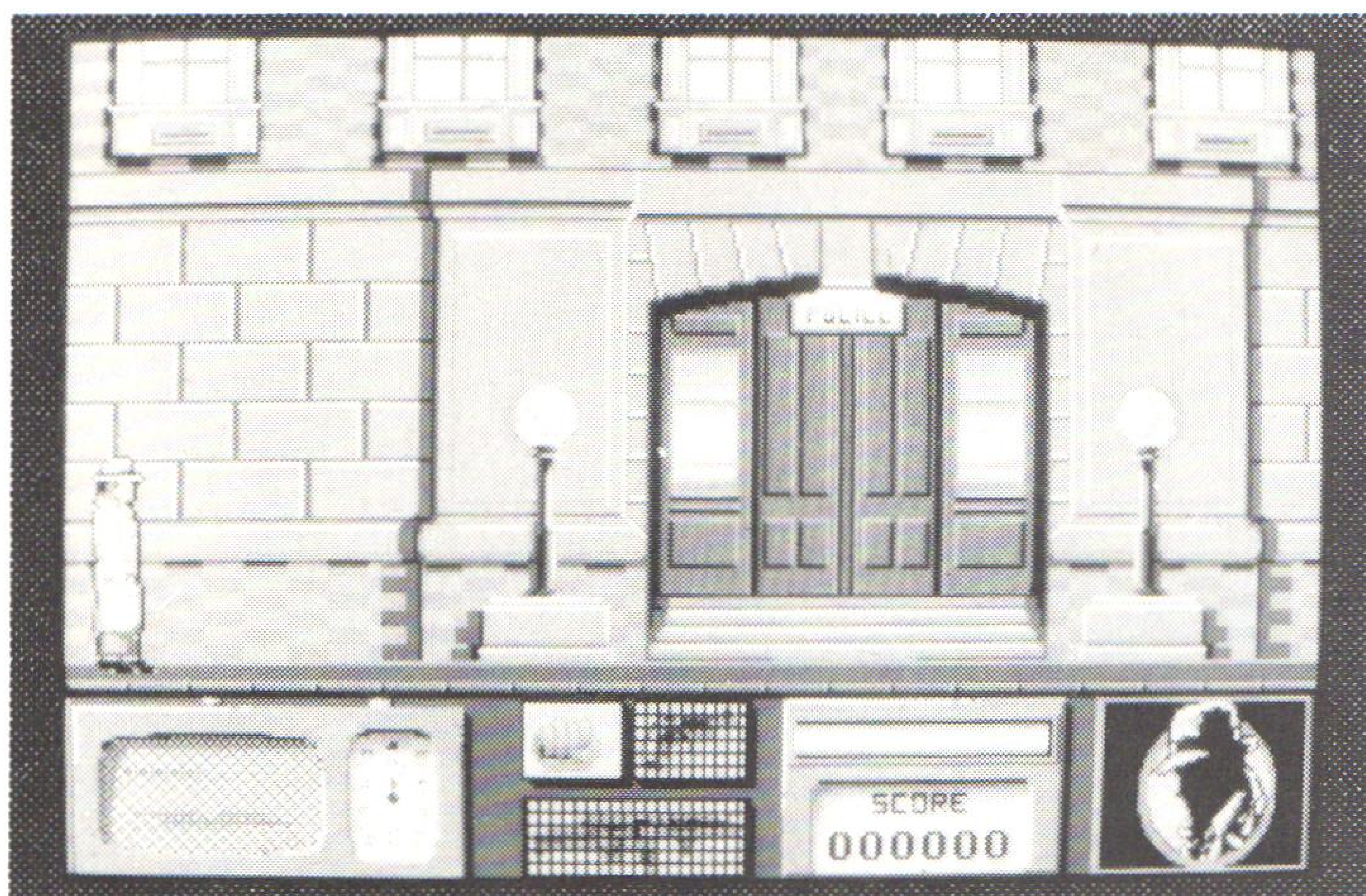
De simulatie is bijzonder nauwkeurig. De hoeveelheid informatie die per tijdseenheid verwerkt moet worden door de processor, houdt deze aardig bezig. Daarmee wordt niet gezegd dat een snelle processor hiervoor noodzakelijk is. Op een 8088 of 8086 draait het spel perfekt. De tijdseenheid kan in het spel worden gevarieerd van 1 sec. (real-time) tot 30 minuten. Hiermee kunnen passages waarin geen vijand kontakt heeft gemaakt versneld worden en kan het spel vertraagd worden als de strijd is aangebonden of wanneer de speler formaties en taaktoewijzingen wil herzien. Wanneer we informatie oproepen over één der schepen, wordt de tijd stilgezet. De speler kan zich dus tijdens het spel straffeloos verdiepen in de kwaliteiten van de verschillende eenheden in de vloot. Dit is ook bijzonder raadzaam, omdat de funkties van de verschillende schepen in de formatie grotendeels worden bepaald door de eigenschappen van de verschillende schepen. De diepgang van het spel is niet voor niets ingebouwd.

Al met al is HARPOON een bijzonder goed spel in haar soort: de strategische simulaties. Het is zeker het beste spel in dit onderwerp. Vooropgesteld dat de speler zich aangetrokken voelt tot deze spelsoort plus de materie en deze niet primair op zoek is naar grafische weergave van de gesimuleerde objecten, is dit een gouden aanrader. Waarschijnlijk kan er bij dit spel gesproken worden van een vlakke, maar zeer lange interessecurve. Het is moeilijk om in het begin het spel in te komen, maar zodra er enige kennis wordt opgedaan is het een spel dat niet meer loslaat. Mede omdat de scenario's steeds weer opnieuw worden ingevuld en daarom nooit hetzelfde zijn, is dit een spel voor jaren. Net zoiets als schaken. Trouwens, bij een potje schaken moet je het geluid ook zelf maken.

Douwe.

Beeld:	7
Geluid:	??
Spelkwaliteit:	10
Documentatie:	8
Prijs:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief



DICK TRACY

TITUS.
PC & compatibles.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25"
AdLib: JA.
Richtprijs: FL. 95,=

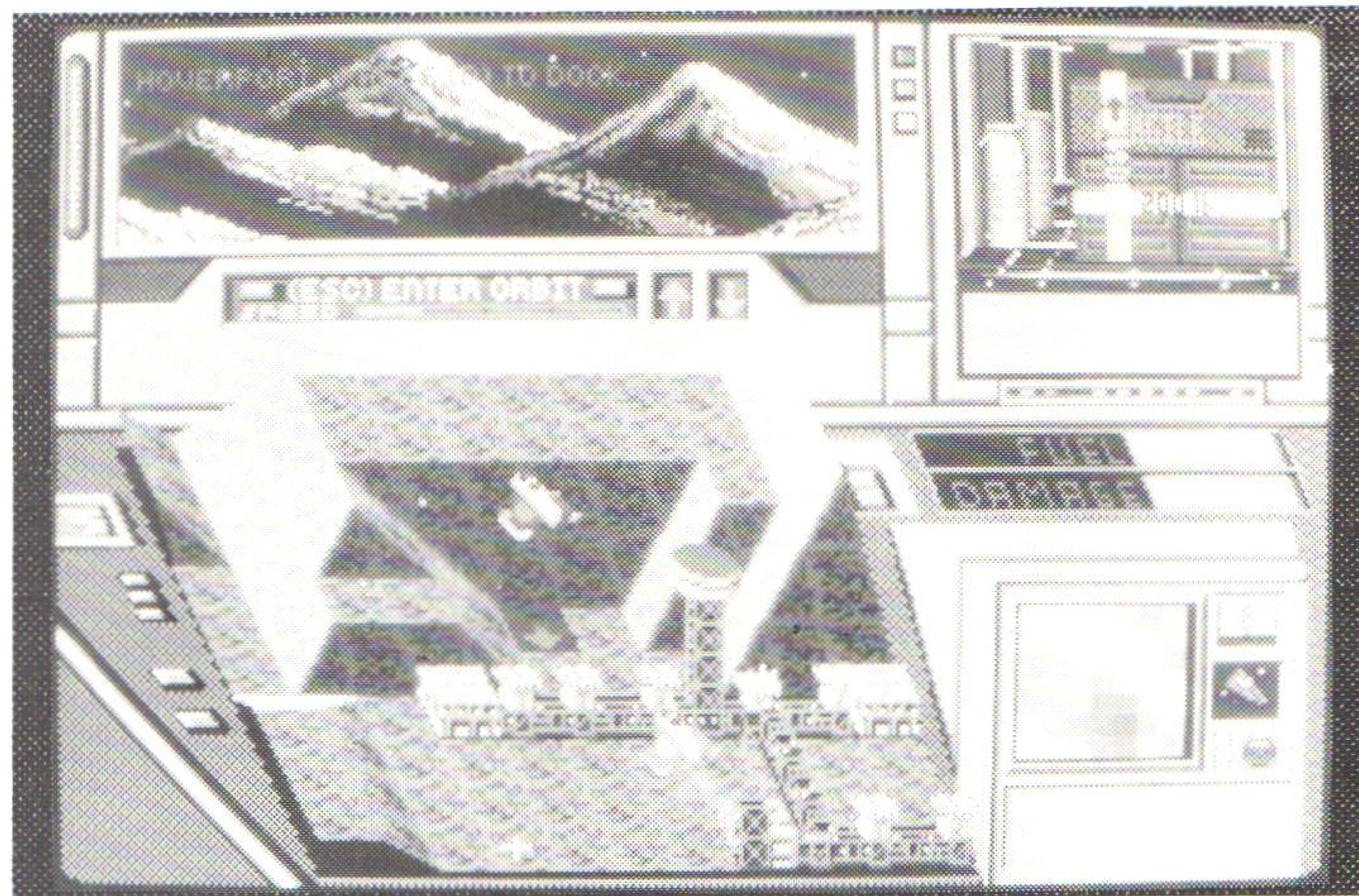
Op het moment dat wij dit schrijven is er nog sprake van een preview maar bij het verschijnen van dit blad zal het spel wel verkrijgbaar zijn.
Dick Tracy is weer zo'n spel dat even vlot is samengesteld om de liefhebbers van de film nog wat guldens uit de zak te kloppen. Dit wil niet zeggen dat het spel slecht is, maar het is er wel een van het type '13 in een dozijn'. Dick Tracy is een schietspel dat vrijwel gelijk is aan PROHIBITION, een spel dat voor een paar tientjes verkrijgbaar is. Uiteraard is dit spel wel gemoderniseerd: EGA, VGA en geluid via de AdLib kaart, maar als je alleen CGA hebt kun je beter Prohibition of een andere -goedkope- variant nemen. Verder is alles gelijk. Je loopt over straat en je moet schieten op gangsters die eveneens op straat lopen of achter de ramen van de gebouwen tevoorschijn komen. De beelden zijn goed, maar eenvoudig. Ook het geluid is best om aan te horen. De spelkwaliteit staat op een hoog peil, daar er erg veel tegenstanders zijn en de beelden snel wisselen.

Dick Tracy is een recht-toe, recht-aan schietspel. En daar er veel vergelijkbare spellen zijn is het eenvoudig om te beoordelen of je weer eens iets dergelijks wilt. De prijs is redelijk.

AMIGA / ATARI-ST

Op deze beide machines is het spel vrijwel gelijk aan de PC/EGA versie. In tegenstelling met andere spellen is de prijs nu eens gelijk, dus ook redelijk.

	PC:	AMIGA:	ATARI:
BEELD:	7	7	7
GELUID:	8	8	7
SPELKWALITEIT:	8	8	8
DOCUMENTATIE:	6	6	6
PRIJS:	6	6	6



HARD NOVA

Electronic Arts.
PC & compatibles.
RAM: 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: aanbevolen.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Tandy sound: JA.

Dit spel kan geïnstalleerd worden op hard- of ramdisk en zowel DD als HD diskettes. Wie dit spel wil spelen vanaf 5.25" of 3.5" 'gewone' diskettes zal meer moeten wisselen van diskette dan dat er gespeeld kan worden. Op HD diskettes gaat het al aanmerkelijk beter, maar harddisk is het beste.

Bestudeer eerst de handleiding, want er worden heel wat toetsen gebruikt en veel dingen kun je van het scherm niet meteen onder de knie krijgen. Vervolgens kun je planeten bezoeken, ruimtegevechten voeren, ruimtestations aandoen en wapens, munitie, brandstof e.d. kopen. Verder kun je handelen in smokkelwaar. Het spel is een combinatie van arcade, strategie en simulatie en heeft zeer fraaie scrolling. De besturing daarentegen is wat schokkerig.
Wanneer je boven het oppervlak van een planeet vliegt krijg je een scherm dat sterk lijkt op dat van Populous met een tweede scherm waar alles nog eens 2-D wordt weergegeven. Verder allerlei meters, hulpschermpjes, een radarscherm en een monitor.
Een gedeelte van de beelden is gedigitaliseerd en weer een gedeelte daarvan is in z/w uitgevoerd. De beelden zijn erg fraai, mits in VGA. In EGA ziet alles er niet zo sensationeel uit. Het geluid is aardig doch komt van de interne speaker. Alleen de muziek komt via de muziekkaarten.

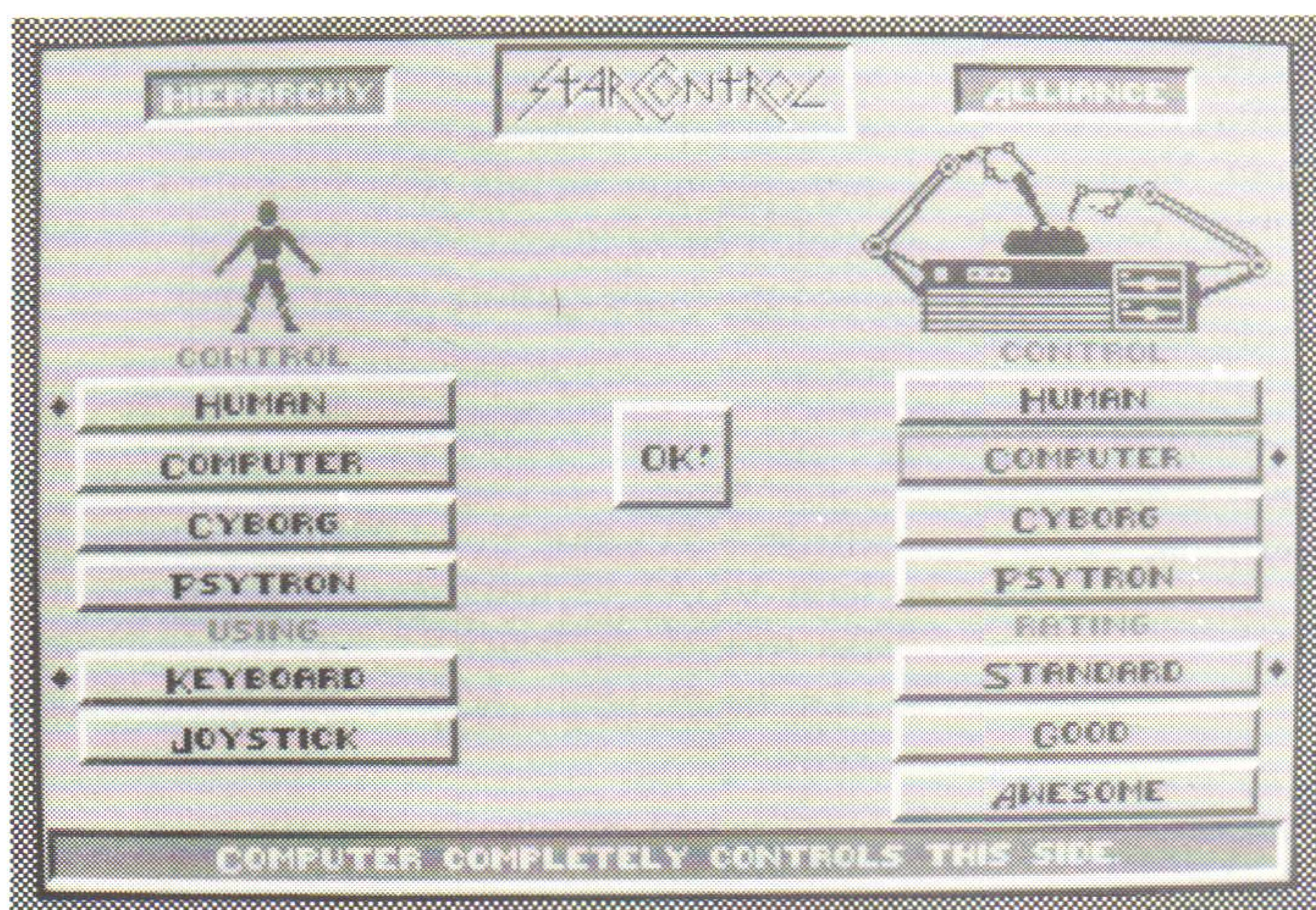
Een zeer fraai Science Fiction spel, erg goed en moeilijk en ook leuk als je eenmaal ingespeeld bent.
Over de prijs en versies voor andere systemen nog niets bekend.

BEELD:	9 (VGA)
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8

STAR CONTROL

FAMOUS BATTLES OF THE UR-QUAN CONFLICT VOL. 4

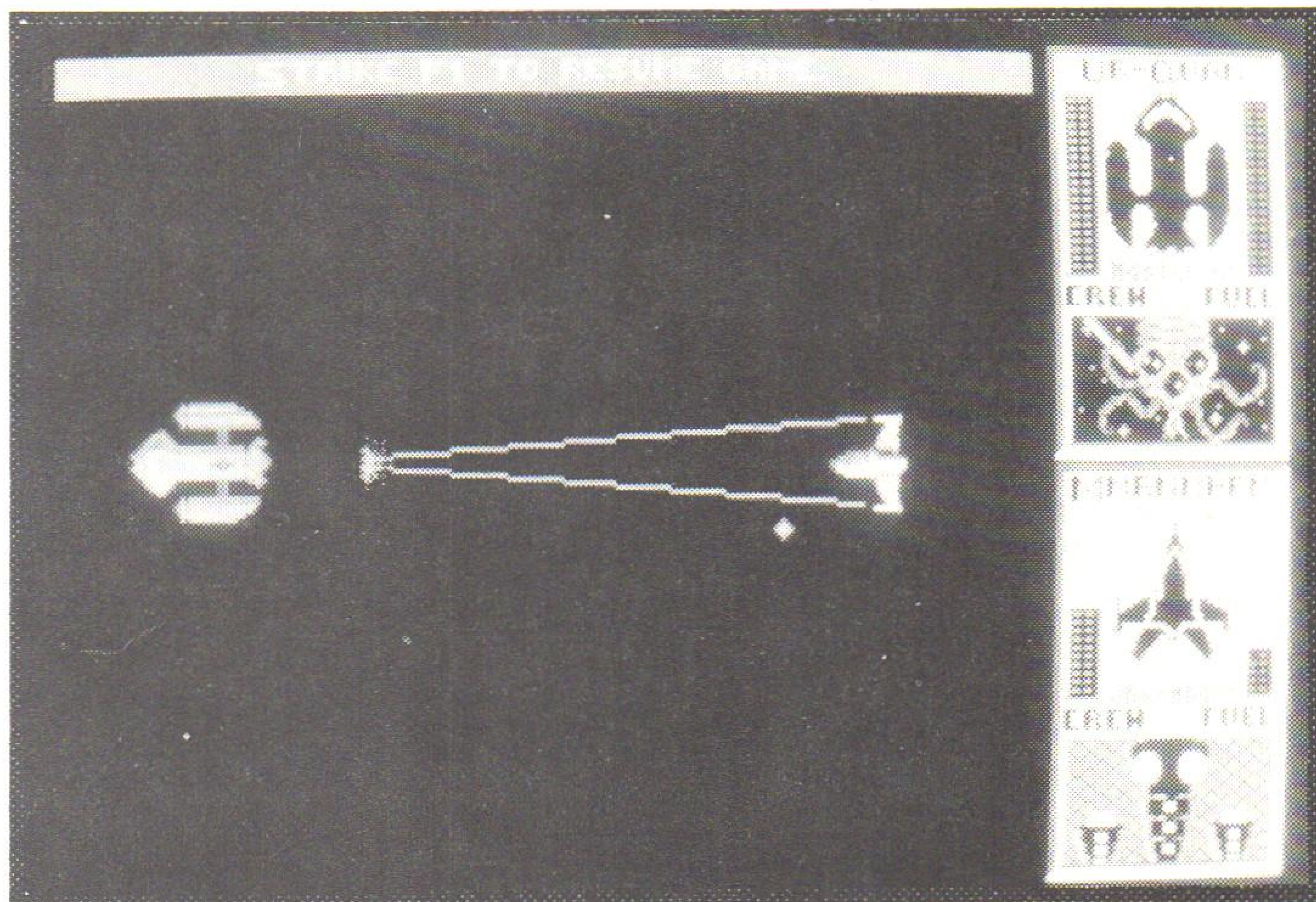
Accolade.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Joystick: JA.
Muis: NEE.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes:3.5" of 5.25"
AdLib: JA.
Richtprijs: FL. 109,=



Wat een titels hè? Wat dacht je van deze:
THE NEW INVASION OF THE GOOD OLD ASTEROIDS?
Wie al wat langer met computers spellen speelt zal begrijpen wat ik bedoel. Dit spel is een comeback van het aloude ASTEROIDS dat al bestaat zolang er (spel)computers zijn. ASTEROIDS is -jaren geleden- een topper geweest in de automatenhallen en sindsdien niet meer weggeweest op de computer. In het public domain circuit zijn vele varianten te vinden, maar wie eens echt een nieuwe versie wil kan ik deze warm aanbevelen. Topklasse!

Je kan alleen spelen of met twee 'humans' tegen elkaar. Het spel is flink uitgebreid zodat je nu de keuze hebt uit verschillende schepen met bemanningen van diverse planeten. Vervolgens kun je kiezen uit 'PRACTICE' (dit lijkt nog het meeste op het oude Asteroids), MELEE (hier vechten de twee vloten tot alle schepen van één van de twee vernietigd zijn of uit 'FULL GAME'. Bij FULL GAME heeft het spel eigenlijk nog weinig met Asteroids te maken. Schepen, ruimtebases, planeten etc. worden aangesleept en om het nog ingewikkelder te maken kun je nog kiezen uit 9 scenario's. Je geeft opdrachten voor de schepen en de bases en nu volgt een ingewikkelde ruimte oorlog die zo lang kan duren dat je de spelsituatie kunt saven. Dit onderdeel is echte 'simulator'.

In VGA heb je een schitterende achtergrond en op de zijkant van het scherm zie je in aparte vensters de verrichtingen van de bemanningen in de schepen. Wie alleen maar meekijkt heeft genoeg te zien; wie speelt heeft echter geen tijd om naar dit rand-



gebeuren te kijken. De verschillende schepen hebben allemaal andere capaciteiten en wapens zodat het spel erg lastig is. Een 'full game' is alleen geschikt voor de gevorderde spelers. Bij de fraaie beelden goede geluidseffekten die echter via de AdLib kaart veel te liefjes klinken.

Wie nog meer wil heeft bovendien de beschikking over twee hulpprogramma's: één programma om de toetsen te veranderen en één om een eigen scenario te maken. Met dit laatste programma's kun je bases, schepen en planeten selekteren. De opbouw van de planeten kun je samenstellen en vervolgens kun je je eigen scenario een titel geven en een introduktieverhaal schrijven. Dit alles menugestuurd. Ben je klaar dan kun je je scenario saven en vanuit het hoofdprogramma spelen (alleen in de FULL GAME-mode).

De handleiding is prima en je hebt deze -net als bij een 'echte' simulator- hard nodig voor diverse onderdelen.
STAR CONTROL is een uitstekende opvolger van ASTEROIDS die nog lang zal blijven want het spel is mooi, lastig en geeft door z'n 9 scenario's heel lang speelplezier. De liefhebbers van dit genre zullen hun exemplaar in de kast houden en niet verkopen, want echt uitgespeeld ben je nooit.

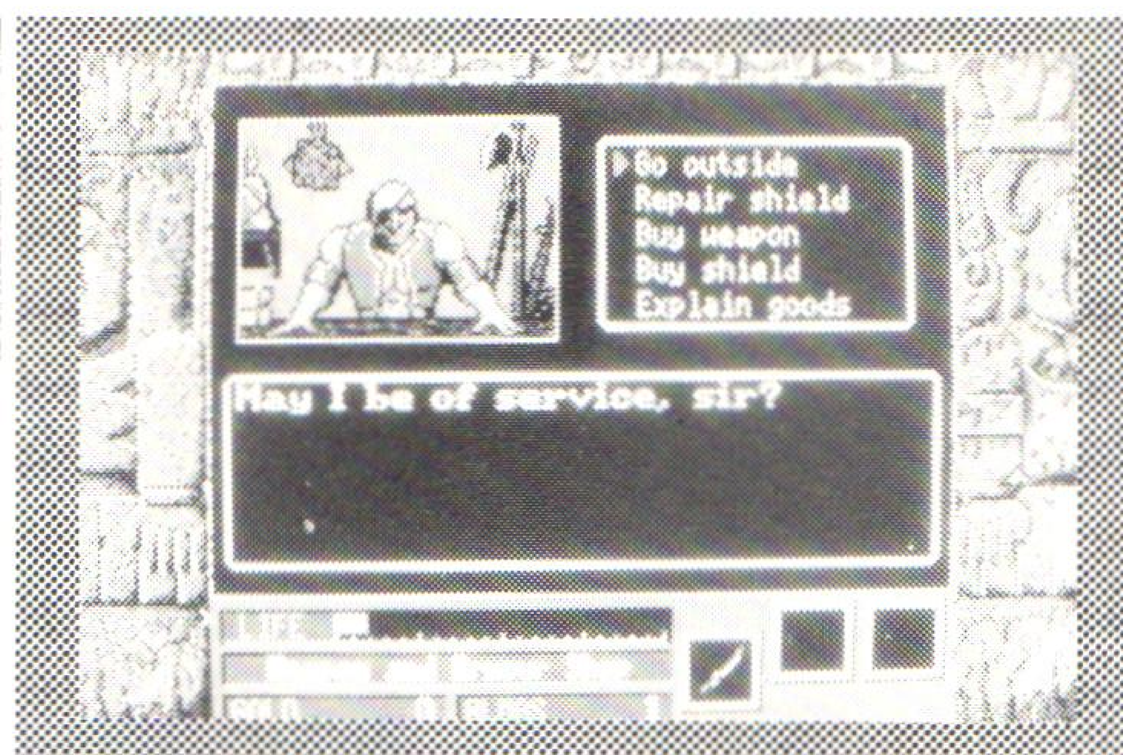
AMIGA

De AMIGA bezitters zijn helemaal goed af want deze versie is iets goedkoper en heeft beter geluid. De effekten zijn niet zo zoetjes als op de PC en geven een extra dimensie aan het spel.
Richtprijs Amiga: FL. 99,=

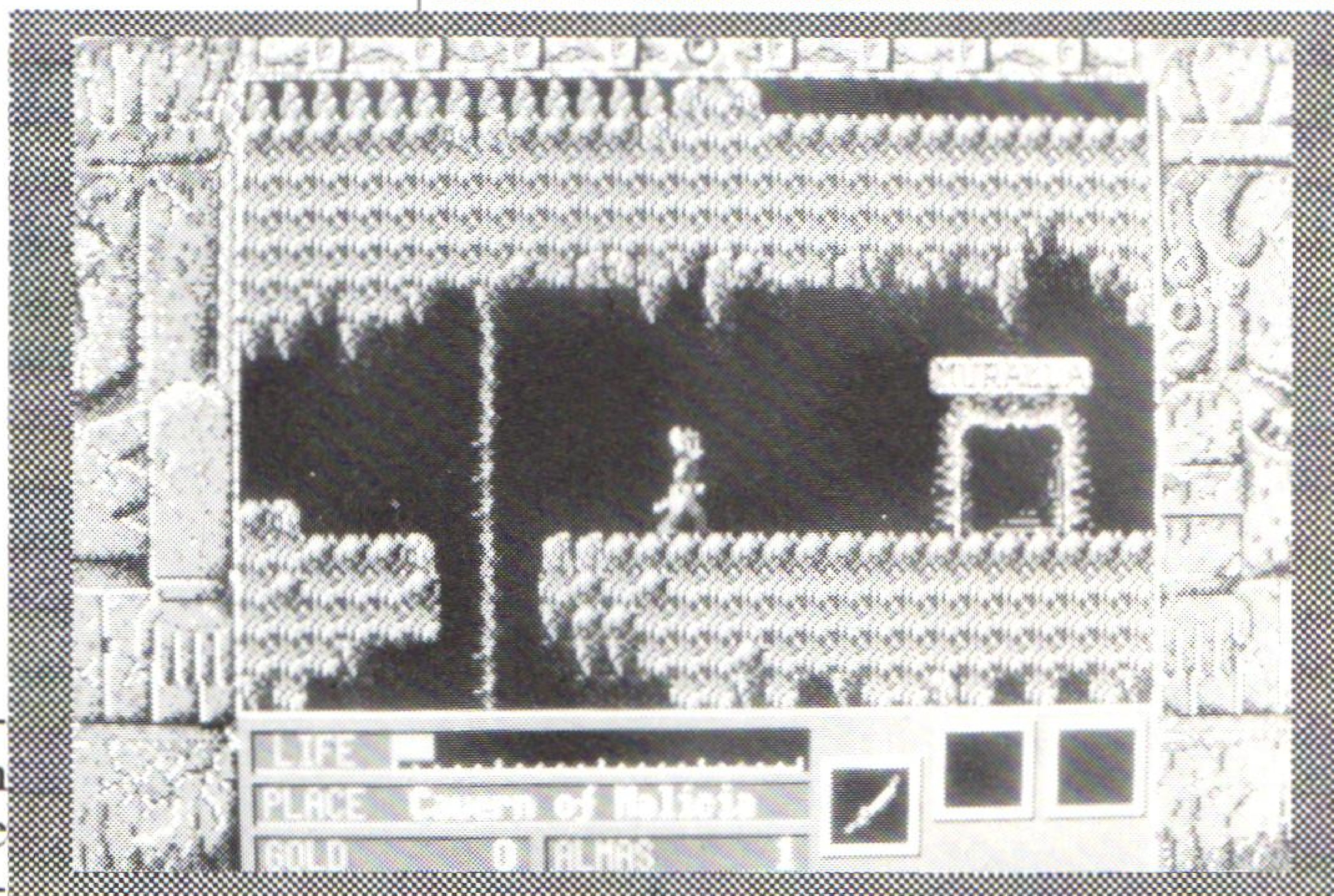
Alfred Debels

	AMIGA:	PC:
BEELD:	9	9
GELUID:	8	6
SPELKWALITEIT:	10	10
DOCUMENTATIE:	8	8
PRIJS:	9	8

ZELIARD



Sierra.
PC & compatibles.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" + 5.25"
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Tandy sound: JA.
Richtprijs: FL. 99,=



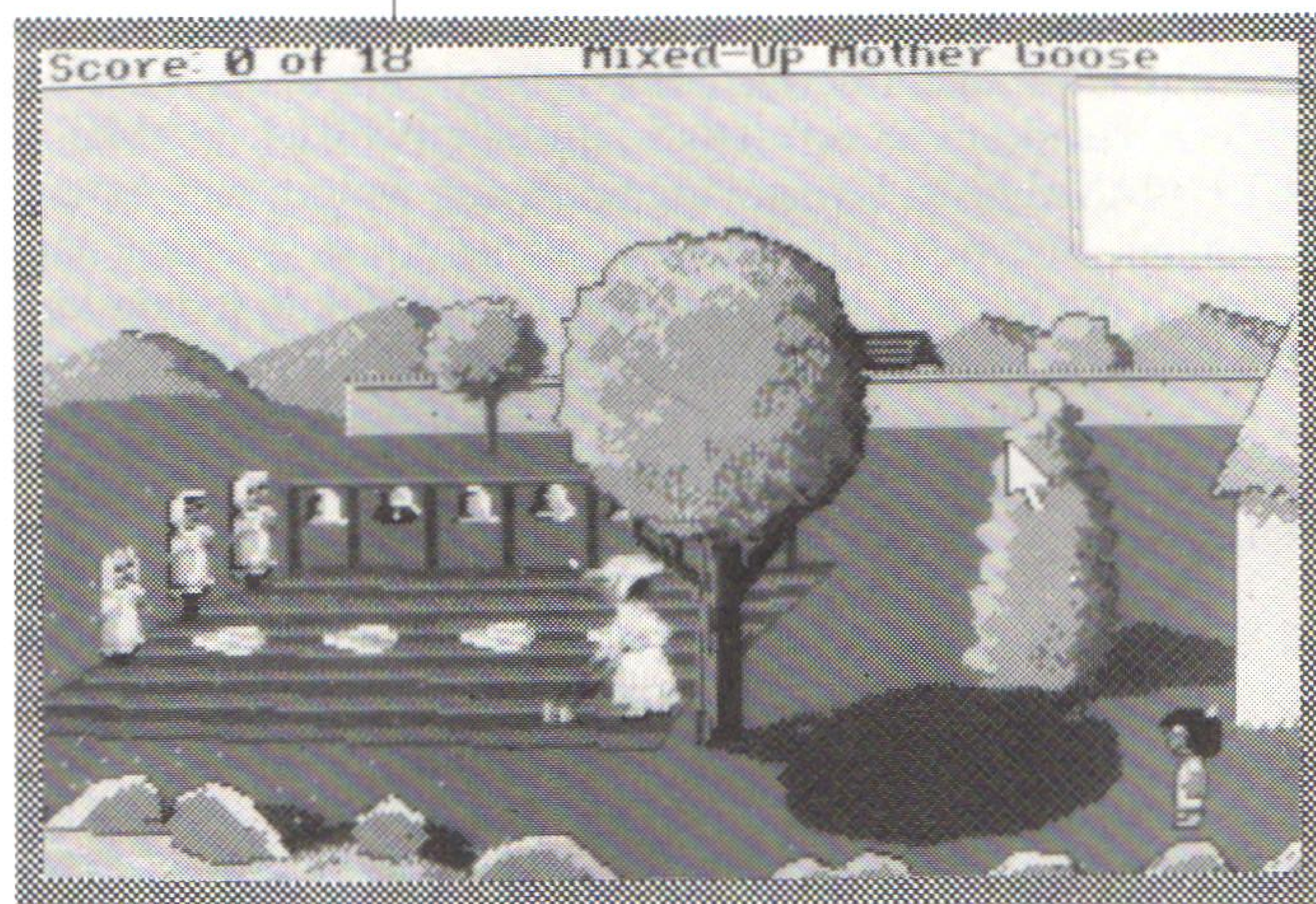
Sierra is de laatste bezig met het opkopen van spellen bij Japanse bedrijven om deze onder eigen vlag uit te brengen en ZELIARD is er één van.
Het zou mij niets verbazen als dit spel, dat oorspronkelijk in 1987 door Game Arts werd uitgebracht er in Japan ook voor de MSX is, want ZELIARD heeft alle ingrediënten van de vroegere toppers op de MSX (Maze of Galious, Hydlide en noem ze maar op.
Bij ZELIARD gaat het er om een prinsesje (daar is ze weer!) uit haar versteende toestand te bevrijden, die door een boze tovenaar veroorzaakt is. Hiertoe dienen 8 edelstenen verzameld te worden en die kunnen veroverd worden in evenzoveel grotten, welke krioelen van de engerds, bewegende platformen, deuren waarvoor sleutels gevonden moeten worden, in muren verborgen flesjes enz. De laatste deur in elke grot leidt naar een eindmonster en als dat verslagen is kun je naar de volgende grot met bijbehorend dorpje, waar magic, wapens, schilden, meer power en tips (in het Engels!) verkregen kunnen worden. In zo'n dorp kan tevens de spelsituatie geSAVEd worden bij de "wijze" man of vrouw, die er resideert.
De eerste 2 grotten zijn vrij eenvoudig door te komen, nummer 3 wordt al wat lastiger omdat hier tevens een item gevonden moet worden en in de vierde grot begint de pret pas goed: hier bestaan de "loopvlakken" uit ijs, waarop je heel gemakkelijk uitglijdt en de tegenstanders maken het je extra moeilijk door met een noodgang op je af te stormen en je zo van je plaats te laten glijden. De horizontaal bewegende platforms hangen boven messcherpe ijsspietsen en als je daarop terechtkomt, kun je RESTOREn of opnieuw beginnen.
ZELIARD is een echt behendigheidsspel, waarvoor je handigheid, een flinke dosis geduld, c.g. uithoudingsvermogen en flink wat tijd nodig hebt. Wie dat op kan brengen, heeft hier voor een redelijke prijs een zeer goed spel aan. Vooral voor de (ex)MSX-ers met heimwee een aanrader!
Door de al eerder geroemde Japanse manier van programmeren draait dit spel zeer soepel op zowel de traagste XT als de snelste AT. De snelheid is bovendien nog regelbaar d.m.v. de F9-toets.

Jocelyn

BEELD:	7.
GELUID:	7.
SPELKWALITEIT:	8.
DOCUMENTATIE:	7.
PRIJS:	8.

Mixed-up
Mother Goose

SIERRA.
PC & compatibles.
RAM: 512Kb.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1-12.
Diskettes: 3.5" en 5.25"
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
IBM music cards: JA.
Richtprijs: FL. 99,=



Sierra heeft eens een spel voor de kleintjes gemaakt. Een zeer leuk spel met de zo bekende plaatjes van Sierra en veel goede muziek en geluidseffekten. Het pakket bevat beide disketteformaten, een handleiding (voor de ouders), het bekende reklamemateriaal, een soort bouwplaat waarop het gehele speelveld te vinden is en een poster met de liedjes die bij het spel horen. Het is de bedoeling 18 zoekgeraakte dingen of weggelopen dieren, c.q. personen terug te vinden. Elke keer als je iets -of iemand- op de juiste plaats terugbrengt krijg je de tekst plus de muziek van een kinderliedje te zien en te horen en gaat de score met 1 punt omhoog. Wat opgezocht moet worden ligt steeds op een andere plaats dus het spel is elke keer weer iets anders.

De Nederlandse kinderen kunnen dit spel alleen spelen met hulp van volwassenen want alles is in het Engels. Wel zijn alle teksten voorzien van plaatjes, dus het is te doen, mits vader -of moeder- eveneens achter de computer plaatsneemt en instrukties geeft. Na enige oefening (zeker wat betreft de besturing, want die blijft Sierra onvriendelijk) zullen de kleintjes het spel met weinig of geen hulp kunnen spelen en ze leren er nog een paar woordjes Engels mee; mooi meegenomen!

ANDERE VERSIES

In de VS is nog een CD-rom versie (alleen VGA) verkrijgbaar en versies voor de Amiga en Atari-ST. Of deze versies hier beschikbaar komen is nog niet bekend.

Alfred Debels

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

NABESTELLINGEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 1:

PC: ADVENTURES INLEIDING; **SOFTWARE RECENSIES:** ULTIMA 5, SHARD OF SPRING, WIZARD'S CROWN, KING'S QUEST, SPACE QUEST, LEISURE SUIT LARRY 2, HERO'S QUEST, CAPTAIN BLOOD, NEUROMANCER, DON'T GO ALONE, PROHIBITION, KEEF THE THIEF, HEROES OF THE LANCE, GRAVE YARDAGE, SILPHEED, MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR, OMEGA, INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE, HARLEY DAVIDSON, NEBULUS, FIGHTER BOMBER, POPULOUS, THE COLONY, 688 ATTACK SUB, TANK
HARDWARE: SENDFAX: MODEM MET FAX MOGELIJKHEID

MSX: FANTASM SOLDIER 2, RUNE WORTH, HELP!, DYNAMIC PUBLISHER FELICITATIEPAKKET, OMBOUWEN MSX2 NAAR MSX2+, LIDAD: LEDENADMINISTRATIE, MSX-TIPS, KLANTSYS: DATABASE KLANTENBESTAND, HERZOG, CAPTAIN 'S', MSX VOICE RECORDER, KONAMI GAME COLLECTION, ALESTE 2, TIPS VOOR XAK, HYDEFOS, QUINPL.

SOFTWARE GIDS NUMMER 2:

PC: **SOFTWARE RECENSIES:** CHAMONIX CHALLENGE, BARD'S TALE 1 (MET TIPS), CONQUEST OF CAMELOT, TOP 10 SOLID GOLD, POWER BOAT USA, BARGAMES, SKI OR DIE, DRAKKHEN, ULTIMA 6, DRAGON WARS, DEJA VU 2, BALANCE OF THE PLANETS, CHAMPIONS OF KRYNN, BATTLE CHESS, SCRIPT, RASTERSCAN, KRUISWOORDPUZZELGENERATOR, BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA, STARFLIGHT 2, POWERDROME, SKATE OR DIE, DOS EXTRA FORTE.
DIVERSEN: CLUEBOOKS, PC SPELTIPS.
HARDWARE: UNITRON MOUSE, ADLIB SYNTHESIZER KAART, JOYSTICK ADAPTOR.

MSX: HELP!, FAMICLE PARODIC, MSX POKES, KAARTEN + TIPS HYDLIDE 2, MSX-TIPS, TIPS KNIGHT TYME, KAART GOLVELLIUS, FIRE HAWK, ANCIENT YS 3, NYANCLE, RANDAR 2.

DIVERSEN: MONITOREN VOOR PC EN MSX.

SOFTWARE GIDS NUMMER 3:

PC: **SOFTWARE RECENSIES:** DAVID WOLF, SECRET AGENT, RAILROAD TYCOON, E-MOTION, PGA TOUR GOLF, LOOM, TRACON, MANCHESTER UNITED, CIRCUIT'S EDGE, CENTURION, ALL TIME FAVOURITES, THEIR FINEST HOUR, VOYAGER, BAD BLOOD, EARTHRISE, THE COLONEL'S BEQUEST, CODENAME ICEMAN, SIM CITY, RISK, ESCAPE FROM HELL, HEAVY METAL, LHX ATTACK CHOPPER.
DIVERSEN: EDUCATIEVE SOFTWARE, TIPS + KAART HERO'S QUEST, HET GROTE LARRY BOEK.
HARDWARE: ADLIB MUSIC SYSTEM.

MSX: MANCHESTER UNITED, HELP!, PLOTTERDISK 1, XZR 2, QUARTH, BASEBALL 2, PUSH 'EM UP, SPACE MANBOW, A.M.C., AKANBE DRAGON, ARCUS, PACMANIA, PLAYBALL 2, DOT DESIGNER TEKENPAKKET + HANDLEIDING, MSX TIPS.

SOFTWARE GIDS NUMMER 4:

PC: FACES, NUCLEAR WAR, WORLD ATLAS, ROTOX, SOUND BLASTER MUZIEKKAART, SECRET OF THE SILVER BLADES, MIGHT & MAGIC II, POLICE QUEST: DE OPLOSSING!, HINTS EN TIPS, PC SOFTWARE TOP 10, WAR OF THE LANCE, DRAGON STRIKE, FLIGHT OF THE INTRUDER, TRACON II, PRINCE OF PERSIA, FUTURE WARS + PC LOW BUDGET SOFTWARE: VEEL GOEDE EN RECENTE SOFTWARE VOOR ENKELE TIENTJES ZOALS WILLOW, MICROPROSE SOCCER, BOMBUZAL, CARRIER COMMAND, INFILTRATOR II, HARDBALL II, THE THIRD COURIER, DON'T GO ALONE, BAR GAMES EN NOG VEEL MEER!!!!!!

MSX: KLAX, HELP!, GIRLY BLOCK, T.N.T., ZANAC-EX, SD-SNATCHER + TIPS, RUNE MASTER, MSX-TIPS, TOP 10 JAPANSE MSX SOFTWARE, FAMILY BILLIARDS, FEEDBACK.

SOFTWARE GIDS NUMMER 5:

PC: DAYS OF THUNDER, FOUNTAIN OF DREAMS, SORCERIAN, PIRATES, INFESTATION, SILENT SERVICE II, STORMOVIC, GUNSHIP, BATTLE CHESS II, CRIME WAVE, MID WINTER, STEEL THUNDER, LEGEND OF FAERGHAIL, BUDOKAN, TEST DRIVE III, WINDWALKER, FIRE & FORGET, QUEST FOR GLORY.
Verder: 3 duikbootsimulators vergeleken en oplossingen van Larry 1 en 3.

MSX: STAMPS CONVERTER, A.M.C., RUNE MASTER II, SATAN, DRAGONSLAYER VI + tips, FEEDBACK, PENNANT RACE II.
Verder: Meer over diskmagazines, cursus Japans, tips en tricks.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD. VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.
LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.5,= (BF 100,=), DUS: 2 NRS. FL.10,=; 3 NRS. FL.15,= ETC.

TEAM YANKEE.

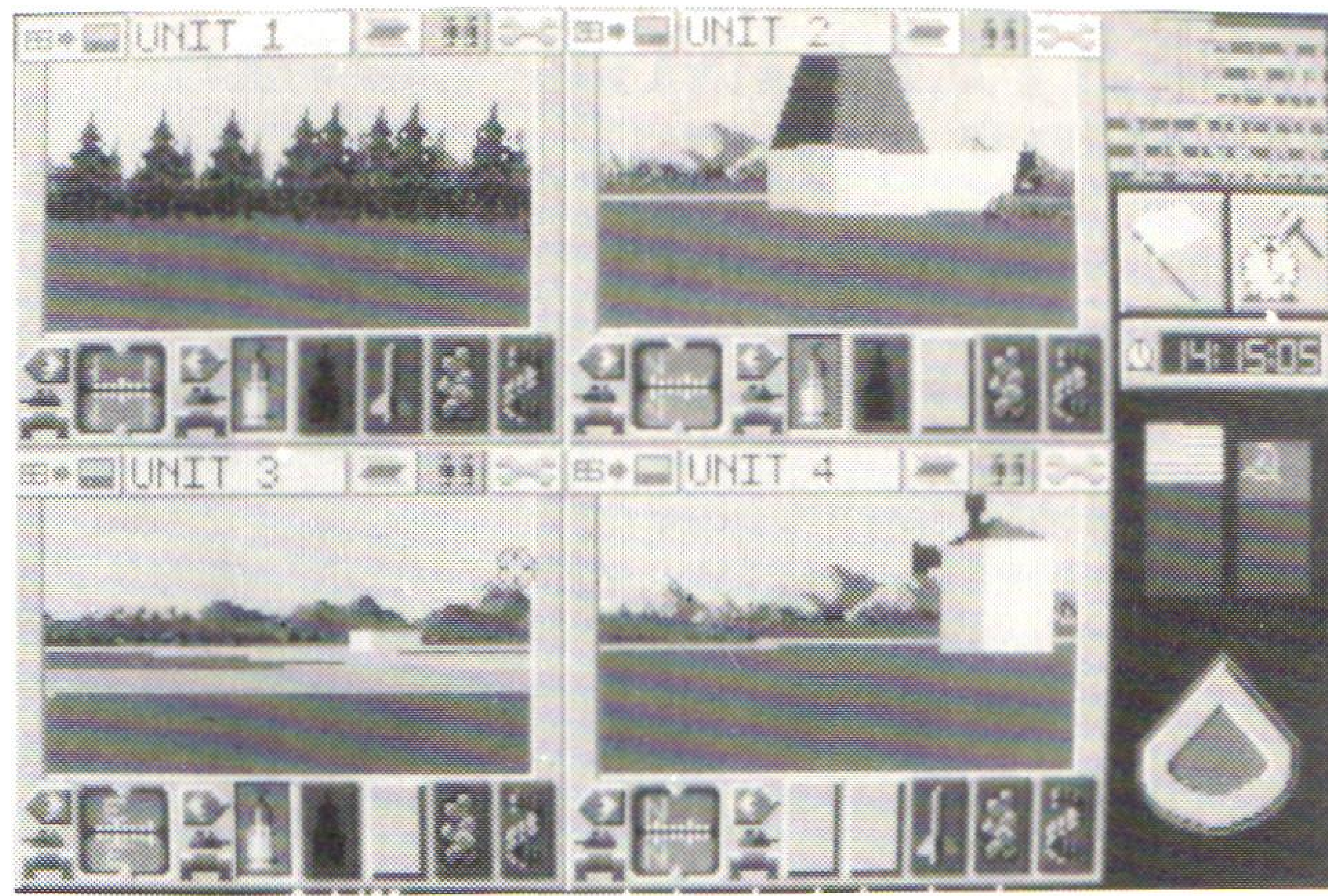
Empire Simulation.
PC & Compatibles.
RAM: min. 550Kb.
CGA: JA.
EGA/VGA: JA.
Tandy: JA.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Aantal spelers: 1.
Muis: JA.
Joystick: JA.
Adlib: JA.
Prijs: Fl 129,-.

ATARI-ST/AMIGA: FL. 119,=

In navolging van Spectrum Holobyte's "TANK" en Microprose's "M1 TANK PLATOON" heeft Empire een uitgebreide taktische tanksimulatie op de markt gebracht onder de naam "TEAM YANKEE". Het spel is gebaseerd op een roman van Harold Coyle, die de belevenissen van een in Duitsland gestationeerd Amerikaans tankteam beschrijft, in de eerste dagen van de Derde Wereldoorlog. In het spel wordt het verhaal van het boek in zes scenario's nauwgezet gevolgd. De speler krijgt dezelfde opdrachten als de Team commander in de roman.

De benaming "team" geeft hierbij aan dat één tankpeloton van het tankeskadron is verruild voor een ondersteuningspeloton. Dit in navolging van de reële huidige NAVO doctrine om het gevecht in teamverbanden te voeren. Team Yankee bestaat uit één commandopeloton, twee tankpelotons en één ondersteuningspeloton. In totaal 16 voertuigen. De ruggegraat van het team wordt gevormd door 10 M1 Abrams tanks, het leidend voorwerp van veel recente tanksimulaties. Hiernaast heeft het team de beschikking over 6 verschillende infanterievoertuigen en anti-tank voertuigen, bewapend met raketten. De vier pelotons (units 1 t/m 4) worden ieder bestuurd via eigen schermen. Bij het begin van een scenario is het beeldscherm opgedeeld in vier kwadranten; voor iedere unit een kwadrant. Het scherm kan ook geheel worden gereserveerd voor de besturing van één unit, waarbij meer opties mogelijk worden en de duidelijkheid van de schermen aanmerkelijk beter wordt. Er kan dus worden gekozen tussen de besturing van de vier units tegelijkertijd op het beeldscherm en de besturing per unit apart op het scherm.

De commandovoering per unit werkt via drie verschillende schermen (views): een 3D view, een map view en een status view. Het 3D scherm dient voor de besturing van de wapensystemen van de unit. Vanuit dit scherm worden de doelen aangewezen en wordt daadwerkelijk op de tegenstander geschoten. In het map scherm kan op een kaart worden aangegeven waarheen de unit zich moet verplaatsen en in welke formatie en met welke snelheid dit moet gebeuren. Tevens kan op deze kaart worden gezien waar de andere 3 units en waar door het team waargenomen Sovjet- eenheden zich bevinden. Dit wordt weergegeven met kleine vlaggetjes. Als een unit wordt verplaatst op de kaart, verplaatsen alle 4 de voertuigen in de unit zich met gelijke snelheid naar de aangegeven lokatie. De unit is niet te ontbinden in aparte voertuigen. In het statusscherm wordt weergegeven wat de sterkte is van de unit. Dit wordt bepaald door de hoeveelheid resterende munitie, eventuele beschadigingen en het moreel van de bemanning per voertuig. Als de statusbalken voor alle voertuigen in een unit zijn verdwenen, is de unit vernietigd. De meeste invloed op het moreel van de bemanning wordt in positieve zin uitgeoefend door het uitschakelen van Sovjets en in negatieve zin als per abuis een voertuig wordt aangevallen door een eigen voertuig van een andere unit. De missies die het team moet volbrengen, kunnen onder andere het nemen van een aanvalsdoel, het zuiveren van bossen of dorpen, het vrijmaken van aanvoerlijnen of het verdedigen van een taktisch belangrijk punt zijn. De opdrachten moeten in een vaste volgorde worden afgewerkt, waarbij het team steeds van nieuwe voertuigen wordt voorzien als in een voorgaande opdracht voertuigen verloren zijn gegaan. De opdrachten worden steeds moeilijker naarmate we verder komen in het spel en zijn zonder een goede vertrouwdheid met de besturing en een gezonde keuze in de te gebruiken taktiek niet of nauwelijks uitvoerbaar.



In deze zin is de simulatie een hele uitdaging. We komen hier echter weer het aloude probleem tegen van een eindig aantal missies, die steeds min of meer gelijk zijn. Als we een fase eenmaal geprobeerd hebben, kunnen we met de kennis van deze fase zonder veel problemen opnieuw starten en winnen. We weten dan immers precies waar de troepen van de tegenstander zich bevinden. Dit betekent vaak dat een spel over een afzienbare tijd haar aantrekkingskracht gaat verliezen.

Besturing van het spel kan met de muis, met de joystick of met het toetsenbord. Omdat het spel voor ongeveer 80% van de te gebruiken commando's gebruik maakt van een grafische interface (een pijl), is de muis aan te bevelen. Dit werkt naar behoren, alhoewel dit misschien niet de aangewezen besturing is voor dit genre spel/simulatie. Veelvuldig in de haast misklikken was mijn deel. Het grote aantal commando's dat per unit (dus 4X) gegeven moet worden, op twee verschillende schermen, eist van de speler een hoge vaardigheid met de muis en een hoge stressbestendigheid. Een minder elegante oplossing heeft Empire zelf aan de hand gedaan, door de mogelijkheid op te nemen om cursor/pijl posities vast te leggen in toetsencombinaties. Via het toetsenbord kunnen dan de verschillende schermen sneller worden bereikt en sneller de juiste commando's worden ingevoerd.
De grafische weergave van het spel is erg goed. De in de 3D funktie waar te nemen voertuigen zijn goed herkenbaar en redelijk van het origineel gekopieerd. Vooral in de hoogte van de voertuigen is echter een foutje geslopen bij het bitmappen. Alle voertuigen zijn gebitmapped, waardoor voor de berekening van de bewegende afbeeldingen minder geheugen benodigd is. Het gevolg is wel dat de afbeeldingen echte 3D missen en dat van een vloeiende beweging geen sprake is. De weergave van de omgeving wordt door het bitmappen van bomenrijen en bebouwing wel veel aantrekkelijker dan bij andere (vector- grafische) tanksimulaties. Vooral de bebossingen en nederzettingen zijn in hoge mate gedetailleerd en voorzien van prachtige kleurschakeringen (VGA). Een leuk gebruik van het kleurenpalet dat in EGA en VGA beschikbaar is, wordt gemaakt bij de inzet van de warmtebeeldkijker. Deze kijker versterkt de warmte die wordt uitgestraald door motoren, lichamen en vegetatie. Gecamoufleerde en diep in een bos opgestelde voertuigen kunnen met deze kijker worden opgespoord. In tegenstelling tot de algemene gedachte wordt dit niet weergegeven in het rood (infra-rood) maar in verschillende gradaties groen. Kleine dingen zoals dit scoren bij de authenticiteit van het spel. Waar echter meer aandacht aan

besteed had mogen worden, is de weergave van de interieuren van de voertuigen.

Waar ik echt over ben gevallen, zeker nadat ik me de investering in een Soundblaster heb getroost, is de erbarmelijke weergave van het geluid. Dit zowel in AdLib als gewone speaker mode. Wat ik ook heb geprobeerd, er is niets anders te horen dan een soort brandinggeruis als ik mijn kanonnen en raketten afvuur. Van enige muzikale omlijsting is al helemaal geen sprake. Zo kan iedere software ontwikkelaar wel erg makkelijk omgaan met het predikaat "AdLib compatible" op de doos.
De documentatie van het spel is goed en bevat naast een goed hanteerbare manual in een ringbandje, een uitvouwbare kaart van het oorlogsgebied. Wat ik hiermee had moeten doen was mij echter niet geheel duidelijk. De verpakking is stevig en de afbeeldingen op de doos duiden in belangrijke mate op het aktie-element van het spel. Het spel wordt geleverd op één diskette.

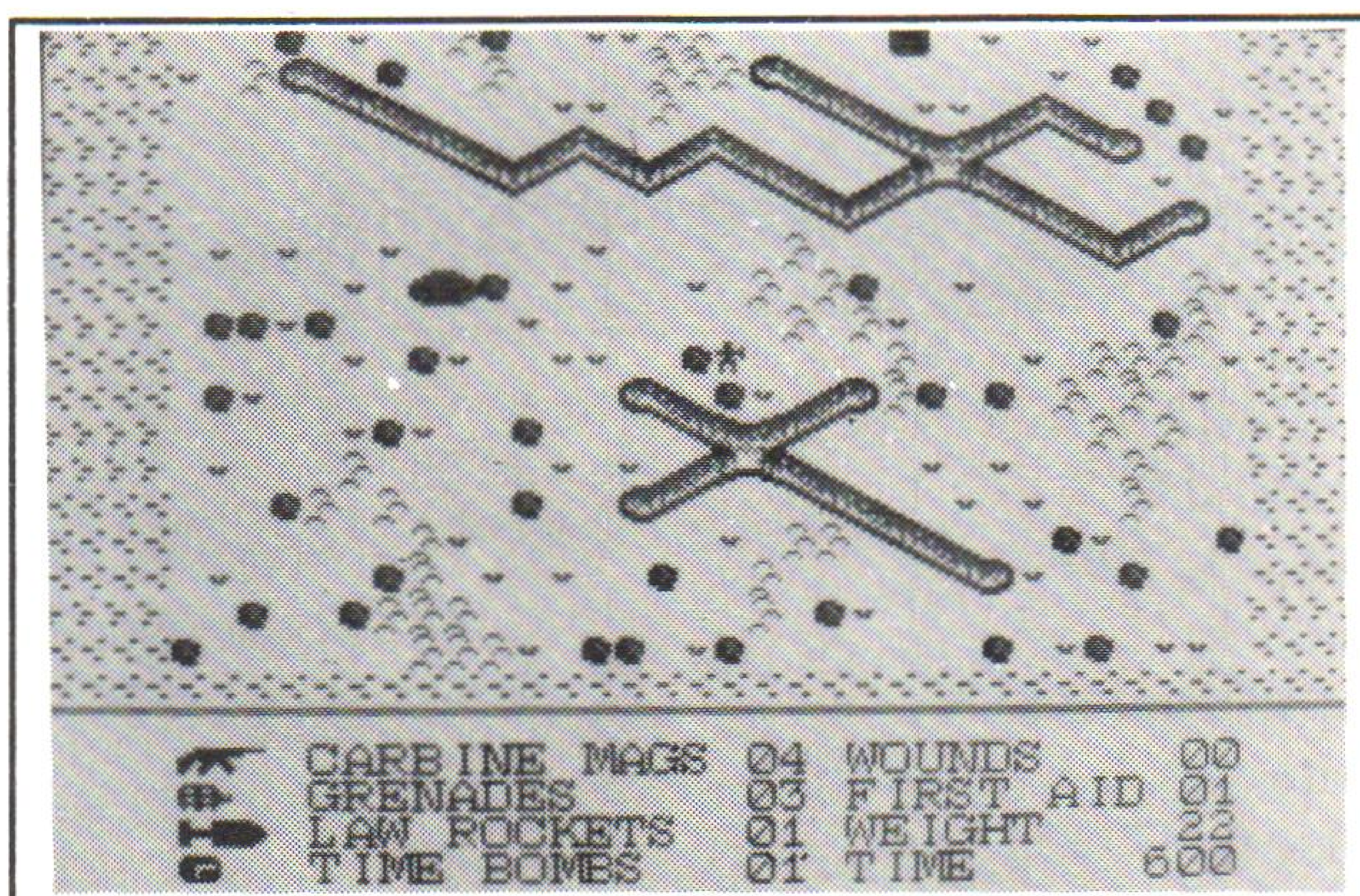
TEAM YANKEE geeft een aardige kijk op het taktische element van het voeren van tankslagen en de rol van ondersteunende eenheden hierin. Een bijzonder aardige aanvulling hierbij is het gebruik van de dimensie tijd. Iedere missie dient volgens een bepaald tijdschema te verlopen, waarbij artillerie barrages kunnen worden geplanned op tijd. Het programma meldt tijdens het gevecht wanneer de beschietingen aanvangen. Dit komt aardig overeen met de werkelijkheid, waarin in een zogenaamd vuurplan door de artillerie te bevuren doelen kunnen worden vastgelegd. Het vuurplan moet in dit spel voor aanvang van de missie ook worden opgesteld. Vanuit de taktische hoek gezien is "Team Yankee" daarom een kompleet spel. Als het gaat om "tank" simulatie, waarbij we echt het gevoel willen krijgen dat we met vier man in een 54 ton wegende gepantserde elektronikadoos rijden, komt Team Yankee niet echt uit de verf. Waarschijnlijk hebben de ontwerpers van het spel goed naar de op de markt aanwezige konkurrerende spelen gekeken en hebben ze op basis daarvan met een taktische simulatie een geheel eigen plaats op de markt willen veroveren. Ik denk dat Empire met "Team Yankee" die plaats ruimschoots verdient. Aan de moedertaal van de speler zal het niet liggen, want het spel is instelbaar op gebruik van de Engelse, Italiaanse, Duitse, Spaanse en de Franse taal. Kunnen we ook nog wat leren. Al met al een goed spel.

Douwe.

Beeld:	9
Geluid:	2
Spelkwaliteit:	8
Documentatie:	8
Prijs:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

AIRBORNE RANGER.



Microprose.
PC & Compatibles.
Hercules: JA
VGA, CGA, EGA: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" of 3.5"
Richtprijs FL. 39,95

We hebben hier te maken met een aktie-simulatie van Microprose uit 1988. De hoofdpersoon van het spel is een "ranger", een soort commando van het Amerikaanse "Ranger" elite korps, die onder andere worden opgeleid om éénmans missies achter vijandelijke linies uit te voeren. De missies variëren in het spel van het vernietigen van opslagloodsen en communicatiecentra tot het gevangen nemen van een vijandelijk officier of het redden van krijgsgevangen.

Vanuit een Osprey heli-vliegtuig wordt de ranger aan een parachute in vijandelijk gebied gedropped, samen met enkele containers vol munitie en wapens. Voor het doel van de missie kan worden bereikt, zijn er natuurlijk de nodige versperringen die genomen moeten worden en vijandelijke soldaten die om zeep moeten worden geholpen. Hiervoor is ranger bewapend met een geweer (de Colt Carabine-15, een verkorte versie van het M-16 standaard geweer), handgranaten, het mes of een anti-tank raket (LAW). Extra granaten en LAW's kunnen in extra containers worden gedropped, alsmede EHBO pakketjes, tijdbommen en extra geweer magazijnen. Het realisme van het wapengebruik in het spel laat te wensen over. Met een anti-tank raket (LAW) is het bijvoorbeeld niet mogelijk om een bunker van gewapend beton op te blazen. Laat staan met een handgranaat. Maar omwille van de speelbaarheid is hier de werkelijkheid iets gewijzigd. Niet echt erg. Het geeft wel aan dat we hier meer te maken hebben met een aktiespel dan met een simulatie.

Het spel is zowel on-disk als off-disk beveiligd. Dit is voor een spel van dit kaliber ronduit belachelijk. De handleiding is aardig en geeft onder andere een kort overzicht van de historie van het "Ranger" korps. De handleiding geeft echter zeer beperkt instrukties voor het laden en het kopiëren. Er is zelfs geen toets aangegeven waarmee de speler het spel uit kan, terug naar DOS. Dit vergt dus een komplete reset van het systeem.

Het spel kan worden gespeeld via het toetsenbord of met een joystick. Het samenspel tussen het toetsenbord en de joystick is slecht. Voor de belangrijkste funkties van de ranger, schieten en dekking zoeken, moeten zowel de joystick als het toetsenbord gebruikt worden. Beide knoppen op de joystick zijn namelijk voor het schieten gedefinieerd. Het sturen van de ranger met de joystick is wel goed. Het is alleen mogelijk om in de 8 windrichtingen van het numerieke toetsenbord te lopen of te schieten. Alle funkties in het spel zijn hierop afgestemd. Loopgraven zijn er alleen diagonaal en muurtjes, bomenrijen en prikkeldraadversperringen zijn alleen vertikaal of horizontaal afgebeeld. Dit moet Microprose toch zeker beter kunnen. Als de eerste de beste adventure producent spellen met een vriendelijke muisdriver kan aanbieden, waarbij het gehele scherm gebruikt kan worden om een object te laten staan, lopen, kruipen of zwemmen, kan er niet anders gesteld worden dan dat Microprose zich er hier eenvoudig vanaf heeft gemaakt. Mijn vermoeden is dan ook, mede wegens de zwakke grafische weergave van het één en ander dat we hier met een slechte conversie van een C-64 of Amiga spel te maken hebben. Wanneer dit wordt geplaatst naast de eerder genoemde afwerking van het spel, kan helaas slechts worden gesteld dat dit spel laag scoort. Desalniettemin is het spel gebaseerd op een goed gegeven, dat waarschijnlijk bijzonder aardig uitgewerkt zou kunnen worden. Zeker wanneer het arcade karakter van het spel zou worden verrijkt met adventure elementen of afwisseling van de gebruikte beelden. Gewoon jammer.

Douwe.

Beeld:	7
Geluid:	5
Spelkwaliteit:	5
Documentatie:	7
Prijs:	6

Beschikbaar gesteld door Timesoft.

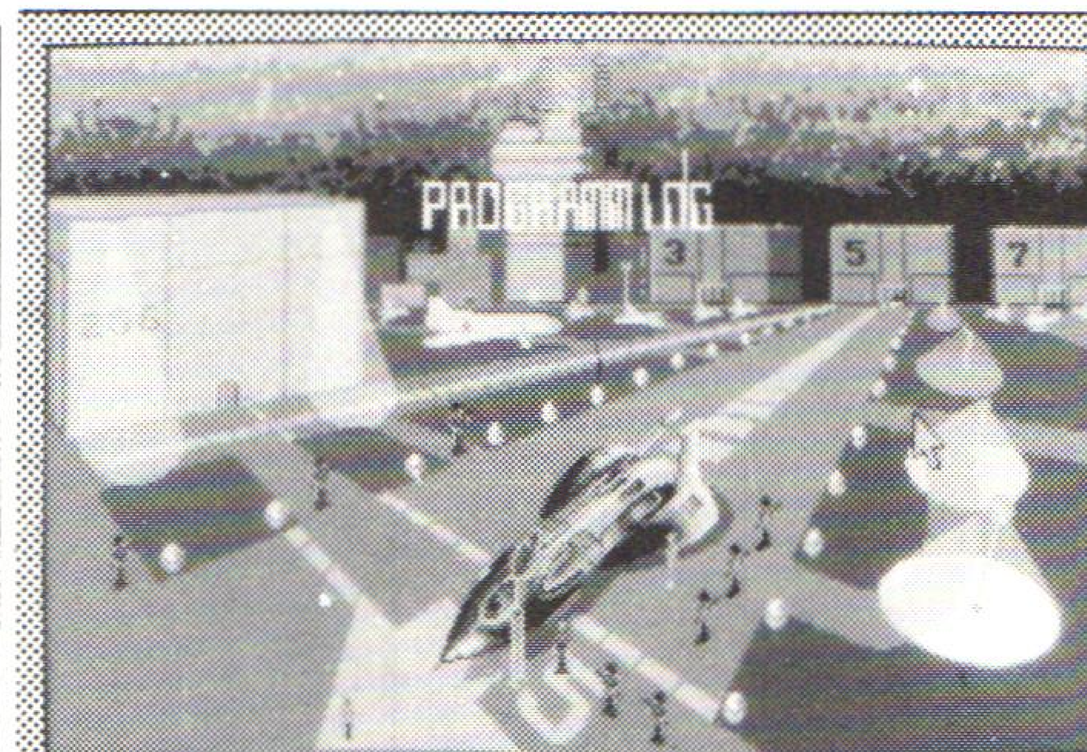
OPERATION STEALTH.

Delphine Software (Cinématique).
PC & Compatibles.
CGA/Hercules: JA.
EGA/VGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: Nee.
Muis: Ja.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
Adlib: JA.
Richtprijs: FL. 89,=

ATARI-ST/AMIGA: FL. 89,=

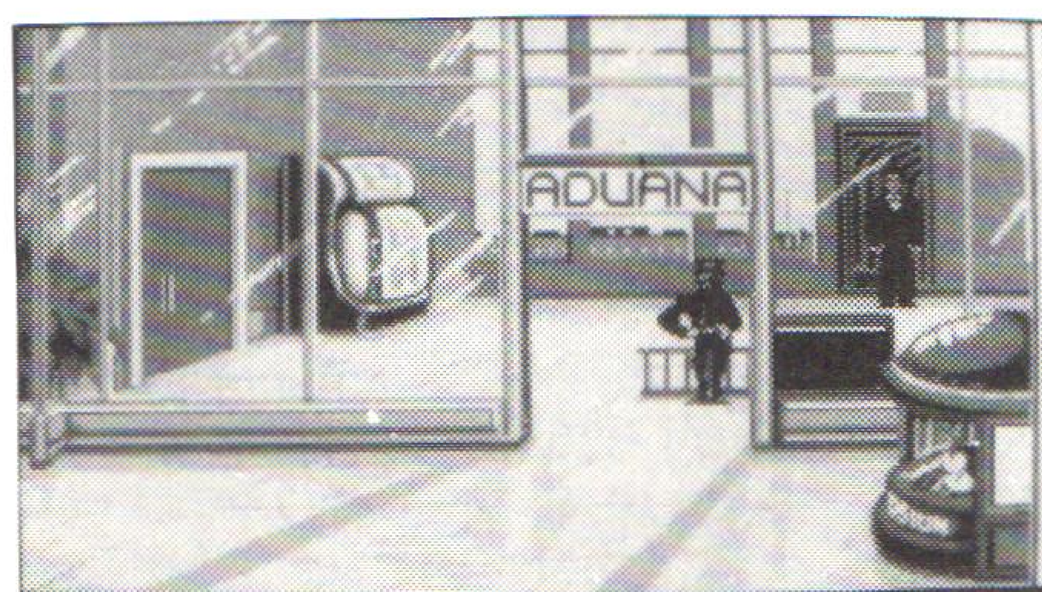
OPERATION STEALTH is niet de zoveelste simulatie met als onderwerp de Stealth fighter. Microprose en Ocean hebben hiervoor de eer reeds mogen opstrijken. Operation Stealth van Delphine Software is een bijzonder imponerend adventure, waarin de Stealth fighter slechts een bijrol speelt. De hoofdrol in deze spionage thriller is weggelegd voor Glames, ..John Glames (knipoog naar Klont, ..Sjems Klont) een rasechte superspion, voorzien van high-tec gadgets, permanente zonnebril en onkreukbare smoking. Glames wordt ingezet om een op mysterieuze wijze verdwenen prototype van de Stealth fighter op te sporen en terug te leveren aan haar rechtmatige eigenaar, het U.S. Government.
Bij de introduktie wordt de bedoeling van het begrip Cinématique duidelijk. De voor Delphine werkende programmeurs hebben (net als in Future Wars) voor het Cinématique concept als uitgangspunt genomen dat het spel zich moet gedragen als een interaktieve film.

In het eerste fragment van deze Operation Stealth film, wordt de ontvreemding van het toestel getoond. In smaakvolle, snel en vloeiend afwisselende en op een excellente manier muzikaal ondersteunde beelden, wordt het toestel onder onze neus en onder het zicht van de bewaking gestolen. We komen te weten hoe de piloot er uit ziet. We weten echter niet welke natie achter de roof steekt. Het alwetend inlichtingenorgaan: de Central Intelligence Agency (CIA) is echter in het bezit van aanwijzingen. De vinger wijst naar een korrupte militante volksleider in het Zuid-Amerikaans bananenstaatje, Santa Paragua. Inmenging van de Sovjets is echter niet uitgesloten en zeker niet onwaarschijnlijk. Vandaar dat Glames (en daarmee de speler), onze held, door de technische dienst wordt voorzien van een koffertje, waarin een aantal beproefde en onmisbare instrumenten zitten, om zich in de taaie wereld van diplomatie, spionage en fiktie staande te houden. Een goed agent dient de tegenstander altijd een stap vooruit te zijn. Dat onze held zich daarbij bedient van consumenten-elektronika zoals een paspoortvervalsingsapparaat, een scheerradiozender, een zuurvulpen en een portable ontcijferCDspeler, is een logisch gevolg. Als laatste middel voor calamiteiten rookt onze held nicotine-arme sigaraketten, want je leeft maar twee maal!





Het eigenlijke spel begint op een Zuid Amerikaans vliegveld, waar Glames al gelijk moeite ondervindt om door de Douane te komen. Een douanier dreigt te zullen schieten als niet meteen een politiek goed in het gehoor liggend paspoort wordt getoond. Dit is het eerste probleem dat moet worden opgelost. De vraagstukken in dit adventure met een duidelijke knipoog, zijn niet bijzonder moeilijk. De oplossingsrichting van de problemen en de clues zijn niet moeilijk te vinden. Wel is het zaak om vertrouwd te zijn met de beknopte Instruction Manual (10 pag.) die wordt bijgeleverd, waarin het gebruik van alle ter beschikking staande apparaten wordt uitgelegd. De totale documentatie van het spel bestaat trouwens uit deze handleiding, een technische handleiding voor installatie en uitleg van het Cinématique concept, een knullig foldertje van U.S. Gold en een metallic (niet kopieerbare) kleurenkaart voor de beveiliging van het spel. Voor diegenen die een spionage roman of een "opleiding tot diplomaat in veertig pagina's" verwachten, dus een teleurstelling. Persoonlijk had ik een iets meer uitgebreide inleiding van het spel en het verhaal zeer gewaardeerd.



Het spel blinkt uit op enkele gebieden. Ten eerste is er grafisch niets op het spel aan te merken. Zowel in kleur (VGA en EGA) als in monochroom is het perfekt. In vergelijk met andere adventures, waarbij de kleurenpunten vaak heel duidelijk te onderscheiden zijn en vaak niet mooi kontrasteren, heeft Delphine de juiste keuze uit het kleurenpalet gemaakt en deze in kontrast keurig op elkaar afgestemd. Dit gaat niet ten koste van de beeldscherpte, want de beelden zijn haarscherp. Een grafisch wondertje. Een heel aardig facet is dat -in tegenstelling tot andere adventures- de tekstkaders gekleurd of doorzichtig zijn (EGA,VGA). De leesbaarheid van de tekst wordt hierdoor niet minder en het beeld blijft verstoken van die storende blinkend-witte tekstkaders. Er wordt bij de beeldwisseling geen gebruik gemaakt van horizontaal scrollende velden (à la Lucasfilm) maar van aparte velden (à la Sierra). De overloop van de verschillende bewegende beelden is vloeiend en de velden worden snel afgewisseld. Het aantal velden dat voor het totale spel is gedefinieerd is heel groot. Het keuzegebied waarin Glames zijn opdracht moet vervullen is daardoor zeer uitgebreid. Het is echter best een opgave om alle velden te vinden. Wat opvalt is dat het cinematische effekt in sommige scènes vergroot wordt door het gebruik van close-ups en beeld-in-beeld techniek. Van het beeldscherm wordt dan slechts een klein deel gebruikt om de illusie te wekken dat we in een kleine ruimte staan of dat de gebeurtenis veraf plaatsvindt. Op aparte objecten wordt in het spel ingezoomd als we deze onderzoeken of willen bekijken. Afwisselend gebruik van het beeldscherm houdt de aandacht goed vast.

Een ander aspekt waarin het spel uitblinkt is de muzikale omlijsting. Zelden heb ik bij een adventure beter geprogrammeerde muziek gehoord. Bij de introduktie van het spel wordt een muziekthema geïntroduceerd dat de range van tonen die zowel door de interne speaker als door een Ad-

lib kaart kunnen worden bereikt, volledig gebruikt. En het is nog een pakkend stuk muziek ook. In het spel komen zes verschillende muziekthema's steeds weer terug. Een betreurenswaardige bijkomstigheid is dat het geluid alleen geheel uitgezet kan worden en niet deels. Eindeloos dezelfde tune (hoe mooi ook) gaat irriteren. Beide facetten, beeld en geluid, zijn belangrijke pijlers in het concept Cinématique.

De bediening van een adventure is door Delphine ook geheel hergedefinieerd. Via de muis kunnen commandomenu's en inventorylijsten worden opgeroepen en kan de omgeving op bruikbare voorwerpen worden onderzocht. Er wordt hierbij intensief gebruik gemaakt van de linker- en rechter muisknop, die beiden verschillende menu's oproepen. Als rechtgeaard muisklikker heb ik hiermee even moeite gehad, maar het went. Wat daarbij is opgevallen is wel dat Delphine een canceltoets of -mogelijkheid had moeten inbouwen. Als een gegeven commando per ongeluk wordt gevolgd door een niet hierbij passend vervolgcommando, is niet meer te overzien wat er gebeurt. Wat natuurlijk het voordeel is van dit systeem is dat we niet meer ellenlange zinnen hoeven in te voeren of dagenlang zoeken naar de door het programma gebruikte Engelse woorden voor bijvoorbeeld "steen die lijkt op een rots". We hoeven alleen maar te kiezen uit een aktie, combineer dit met een artikel in de inventory of in de omgeving of combineer deze weer en de opdracht is gegeven. Delphine is niet de founder van dit concept, maar heeft het aardig weten te vangen in pop-up menu's. Het beeld blijft dus in principe altijd schoon (cinematisch) van tekstkaders en artikellijsten. De besturing van de objecten in het spel is goed. Glames loopt wat nonchalant (met eeuwige, er niet af te branden bril) maar doet alles wat wij willen. Een enkele keer heb ik een probleem gehad met het plaatsen van Glames op de rand van een speelveld. Hier reageerde de muis niet. Maar verder loopt alles voortreffelijk. Natuurlijk, Glames loopt ook wel eens ergens tegen aan. Dat ligt aan de bril, niet aan de programmeur.

De programmering van de objecten buiten Glames, dus de aan dezen door de programmeur toegekende intelligentie, laat te wensen over. De gedragingen en respons van deze objecten doet vermoeden dat ze slechts voor één funktie zijn geprogrammeerd. Een voorbeeld:
Op de derde verdieping van het hotel van Glames is op de gang een werkster bezig met een stofzuiger. Als Glames de lift wil verlaten, blijft zij er pal voor staan. Omdat in het spel de communicatie middels "hello" of "talk to vacuum cleaner" niet is toegestaan is er weinig mee te beginnen. Er is natuurlijk één funktie of opdracht die hier triggert, maar vooralsnog is het een dode scene. De objecten krijgen hierdoor voor de speler een lage infowaarde. (Wat is alweer het kenmerk van adventures en rollenspellen?).

Al met al is al wel duidelijk waar Delphine met het Cinématique concept en Operation Stealth heen wil. De speler staat een grafisch en auditief hoogwaardig spel te wachten. Er zijn in het spel slechts enkele aktie/arcade sequences opgenomen. Hier kan ik kort over zijn. Om de aktie moet het spel niet worden aangeschaft. In de eerste plaats omdat deze niet bijzonder is (vooral de doolhof sequences) en in de tweede plaats omdat ze naar mijn smaak het tempo van het spel enigzins storen. Dat neemt niet weg dat iedere zichzelf respecterende Adventuraar of Adventurist dit spel op de plank moet hebben. Een pluim voor Delphine en voor het Cinématique concept.
Als laatste kwaliteit noemen we de prijs. Vergelijk dit met andere, soms minder presterende adventure producenten. Ik wacht met spanning hun volgende titel "Cruise for a corps" af. Zeer geslaagd.

Douwe.

Beeld:	10
Geluid:	10
Spelkwaliteit:	8
Documentatie:	4
Prijs:	9

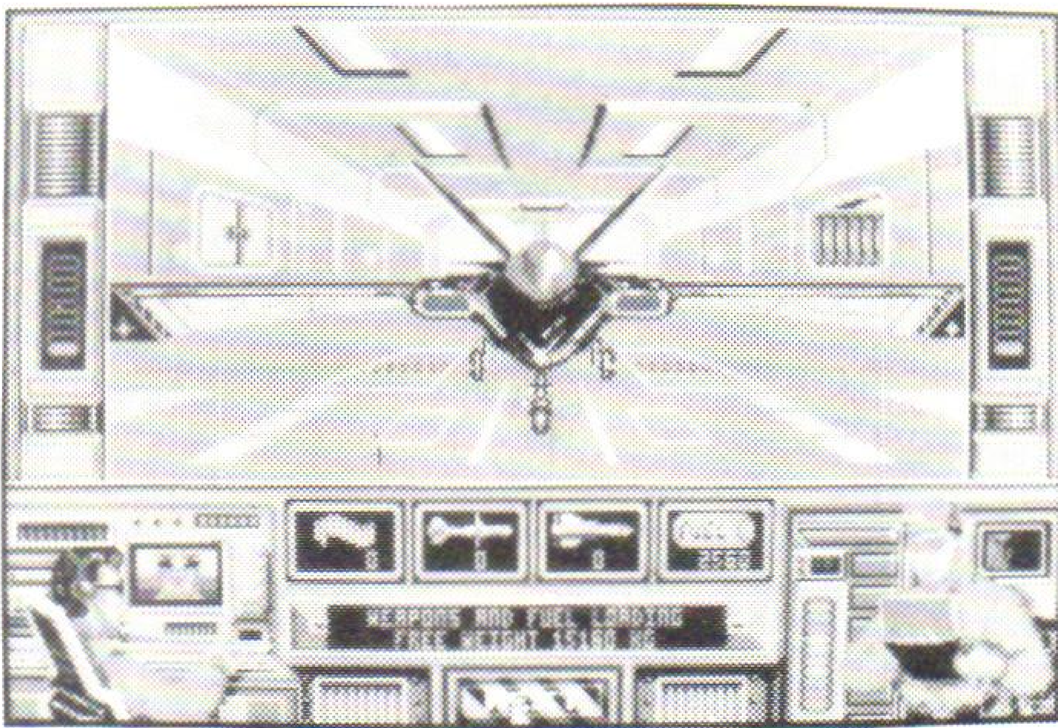
Beschikbaar gesteld door Homesoft.



OPERATION HARRIER

U.S. GOLD
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA, VGA: JA.
Joystick: NEE.
Muis: NEE.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Prijzen:
PC/ATARI-ST/AMIGA: FL. 89,50

Dit spel is een vliegsimulatie die uitgaat van de bekende vertikaal opstijgende McDonnell Douglas Harrier. Het spel bevat 9 missies waarbij de moeilijkheidsgraad geleidelijk toeneemt. De missies spelen zich allemaal in dezelfde omgeving (twee eilanden) af. Op de doos staat dat de omgeving een revolutionaire vernieuwing is en de speler hierdoor een geweldig gevoel van vrijheid ervaart. Eerlijk gezegd ben ik nogal teleurgesteld over deze "revolutionaire" uitvinding. Als speler zit je niet in de cockpit van het toestel maar zie je het vliegtuig van bovenaf als een klein straaljagertje. Het vliegtuigje blijft in het midden van het scherm staan



en de grond draait om het vliegtuigje heen als je een bocht inzet. Rechts op het scherm staan wat gegevens over de hoogte, snelheid en brandstof en tevens zie je een klein radarschermpje waarmee je de vijand dient op te sporen. Dit overzichtje vind ik behoorlijk onduidelijk, vooral het uitzoeken welk wapen aktief en geselekteerd is behoort tot één der moeilijkste aspekten van dit spel. Uit pure wanhoop drukte ik vaak maar op de afvuurknop om te zien welk wapen paraat was. Regelmatig verloor ik daarbij mijn 1000 pond bom zodat ik het doel van de missie niet kon volbrengen.
Het spel is voor de PC-spelers alleen te spelen via het toetsenbord, bij ST/Amiga kan er wel gebruik worden gemaakt van de joystick. De bediening is via het toetsenbord niet gemakkelijk. Bij het stijgen en duiken van het vliegtuig dienen twee toetsen te worden ingedrukt waaronder de vuurknop, wat vaak tot gevolg heeft dat er ongewenst een raket wordt afgeschoten.

Konklusie

Het spel is grafisch aardig om te zien maar, zoals gezegd, moeilijk bedienbaar via het toetsenbord. Het geluid is redelijk, maar houdt niet over. De dokumentatie is summier maar voldoende. De beveiliging is een behoorlijk minpunt van dit spel. De offdisk beveiliging bestaat uit een zwarte draaischijf met zwarte letters wat het geheel praktisch onleesbaar maakt. Na het spel gespeeld te hebben kreeg ik de indruk dat de makers meer tijd en moeite hebben gestoken in de beveiliging van hun spel dan in het spel zelf. De prijs is gezien het produkt veel te hoog, in dezelfde prijsklasse kan men veel betere vliegsimulaties vinden.

Frans.

	ATARI-ST/AMIGA:	PC:
BEELD:	6	6
GELUID:	5	4
SPELKWALITEIT:	5	4
DOCUMENTATIE:	4	4
PRIJS:	2	1

Beschikbaar gesteld door Homesoft

ALTERED DESTINY

Accolade.
PC & compatibles.
AT aanbevolen.
RAM: 640k
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" of 3.5".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 109.=



ALTERED DESTINY is een adventure, dat (op een PC) alleen vanaf harddisk gespeeld kan worden en dus altijd eerst vanaf de speldisk(s) geënstalleerd moet worden. Op de doos staat wel vermeld, dat het spel ook op XT-machines draait, maar bezitters van deze computers moeten wij helaas aanraden het pakket niet te kopen, want het is echt zonde van je geld. Alles gaat zo langzaam en schokkerig, dat je je meer zit te ergeren dan dat je lekker zit te spelen. Wie het er op wil wagen, mag zijn/haar gang gaan, maar je bent gewaarschuwd!

Verder dus voor de AT-bezitters, liefst uitgerust met VGA/MCGA + muziekkaart, want dan komt ALTERED DESTINY pas echt goed tot zijn recht. De originele versie komt wel van pas, want dan ben je in het bezit van de codeschijf, die nodig is voor de "off-disk protection".

DE INLEIDING.

Degene, wiens lot zo drastisch veranderd wordt, is P.J.Barrett, een doorsnee Amerikaan, die denkt een leuk en rustig avondje televisie kijken met zijn vriendin Trudy door te brengen. Eerst moet hij echter zijn TV ophalen, die in de reparatie is.... Voor de deur van de shop komt hij een soort Arnold Schwarzenegger tegen, die praktisch in z'n nakie met een groot zwaard op z'n rug met een TV-toestel loopt te sjouwen. In de shop blijkt dit P.J.'s toestel te zijn geweest en onze held krijgt het toestel van "Conan" in zijn maag gesplitst.
Thuisgekomen wordt het toestel geënstalleerd, P.J. trekt vast zijn pyjama aan en maakt een schaal popcorn; Trudy arriveert en wil ook "iets makkelijks aantrekken", P.J. zet de TV aan, waarna hij zijn heerlijk avondje gedag kan zeggen, aangezien hij met popcorn en al het toestel ingezogen wordt.

In de ruimte maakt P.J. kennis met JonQuah, een ruimtewezen dat zich in eerste instantie te pletter schrikt, omdat men een echte warrior verwachtte. Er is echter geen tijd te verliezen, dus moet hij maar genoegen nemen met onze anti-held in pyjama. JonQuah's broer -Helmar- heeft het "Jewel of Light" in zijn bezit en daardoor wordt het Universum bedreigd, omdat broerlief het te hoog in zijn bol heeft gekregen, waardoor instabiliteit is ontstaan. Aan P.J. de taak het juweel te vinden en het Helmar afhandig te maken.

(Voor de XT-ers, die nog steeds niet ontmoedigd zijn: deze intro duurt ongeveer 15 minuten tegen ca. 1 minuut op AT......)



HET ADVENTURE.

P.J.'s zoektocht begint op een bizarre planeet, een soort eiland dat op een reusachtige voet staat met daarnaast nog een klein zwevend eilandje, dat via een transporter te bereiken is. In de linkerbovenhoek vinden we een score van 0 uit 350, hetgeen sterk doet denken aan de Sierra adventures. Ook het invoeren van de teksten is "Sierra compatible", zodat we rustig kunnen stellen dat we hier met een Sierra kloon te maken hebben.

ALTERED DESTINY heeft echter toch ook een heel eigen karakter, niet in de laatste plaats door de uitzonderlijke gra-

phics. Alles is zeer gedetailleerd getekend en het adventure speelt zich af tegen science-fiction achtergronden. De fantasie van de makers kent echt geen grenzen, want je komt geen normaal figuur tegen, laat staan dat je in een herkenbare omgeving terechtkomt.
Verder is het ook in ALTERED DESTINY zaak alles goed te onderzoeken, te pakken wat je pakken kan en iedereen die je tegenkomt het hemd van het lijf te vragen. Iedere vordering levert punten op, maar ook hiermee is voorzichtigheid geboden. Zo kom je bijvoorbeeld in het bos bij de "Pool of Light" een wezen tegen, dat "Hoppa" heet. Als je "Look Hoppa" intikt, wordt er verteld dat de aanraking van dit springertje dierlijke wezens in bomen kan veranderen. Enkele velden naar rechts is een pad naar boven; als je dit ingaat wordt het pad afgesloten, waarna er een Hoppa over je heen springt. Dit levert 5 punten op, maar als je het avontuur voortzet, word je eerst stijf en kun je bijvoorbeeld geen rotsen meer beklimmen. Nog wat later word je groen en een hele tijd later schiet je wortel en ben je dood.......
In zulke situaties is het altijd handig, als je voorheen een aantal malen geSAVEd hebt, zodat je niet het risico loopt alles opnieuw te moeten doen.

KONKLUSIE

Voor de liefhebbers van het genre met de juiste computer configuratie is ALTERED DESTINY een uitstekend adventure; niet al te makkelijk en ook niet extreem moeilijk. Grafisch is dit spel van prima kwaliteit met een goede muzikale ondersteuning via de diverse muziekkaarten door het hele spel heen.
De prijs is zeer redelijk, zeker in vergelijking met soortgelijke Sierra titels.

Jocelyn

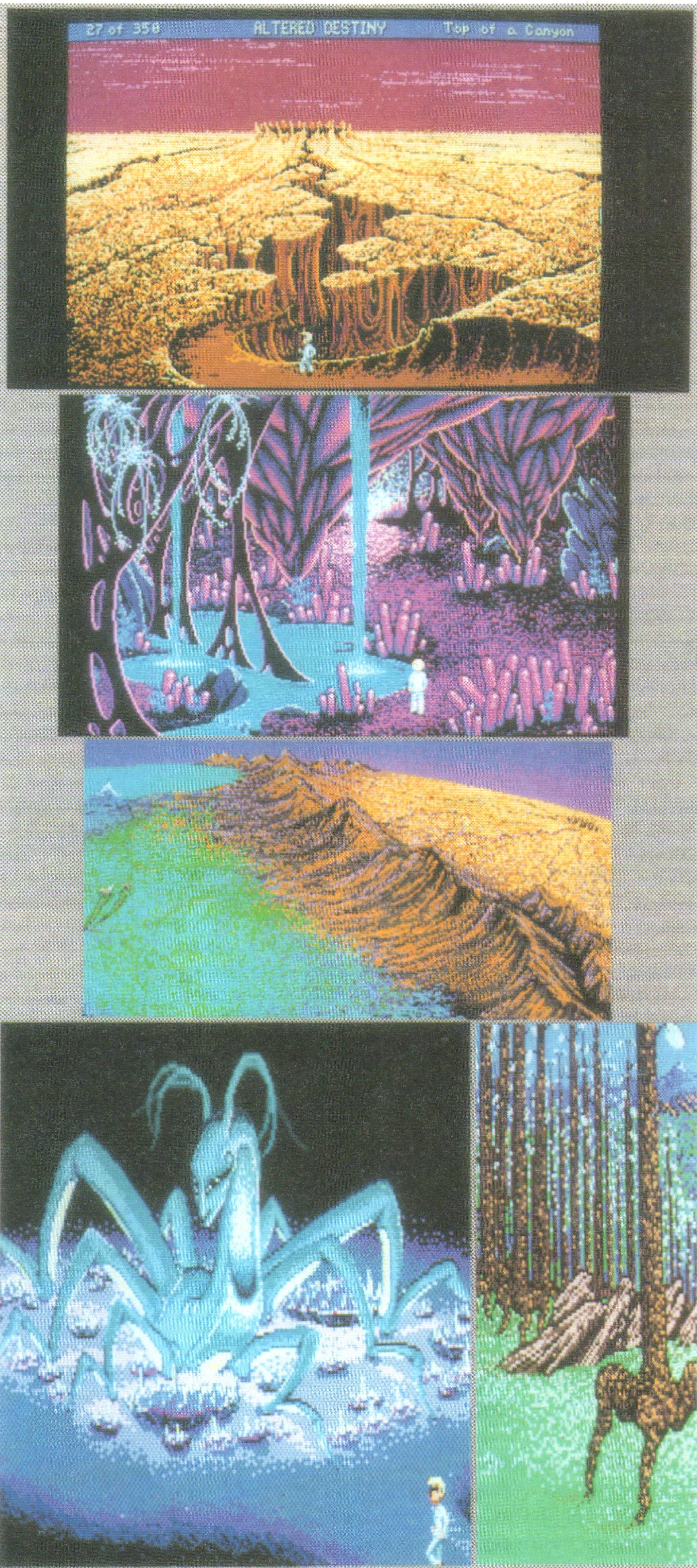
BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

AMIGA

De Amiga bezitter kunnen dit spel voor een iets lager bedrag bemachtigen:
FL. 99,=

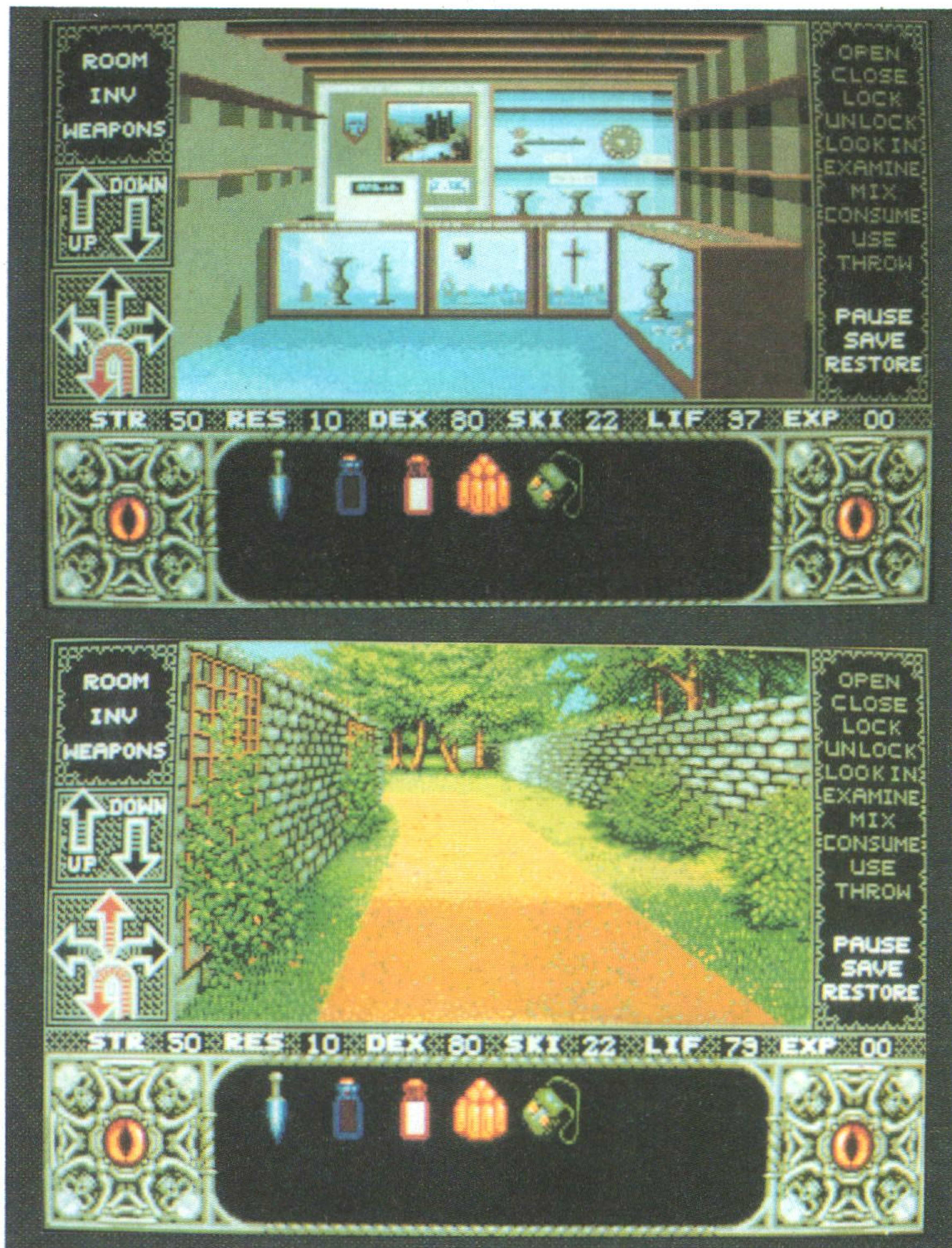
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Screenshots: PC met EGA.



ELVIRA Mistress of the Dark

ACCOLADE.
PC & compatibles.
RAM: 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: noodzakelijk.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25"
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Generic midi: JA.
Casio CI 460: JA
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 139,=



Hier hebben we weer eens een ouderwets gezellig adventure in een modern grafisch jasje. Hoewel gezellig? Laten we eerst maar eens een paar opmerkingen vooraf geven:
1: Ervaring met vampieren, weerwolven e.d. is vereist.
2: Bent u zelf geen vampier, dan moet u wel bestand zijn tegen bloed, afgehakte hoofden, rottende lijken etc.
3: Dit alles wordt opgeluisterd met krioelende maden in open wonden, close-ups van opengesneden halzen, afgrijzelijke kreten etc. wat dan ook nog wordt versterkt door gedeeltelijk gedigitaliseerd geluid en 'fraaie' animaties. Niet geschikt voor kinderen!

Alles speelt zich af in- en rondom een kasteel met veel kamers, torens, ondergrondse gewelven en (soms ondergelopen) kelders. Overal kom je soldaten en monsters tegen en om het extra lastig te maken zwerven er nog vampieren, weervolven en andere -bijna onverslaanbare- tegenstanders rond. Uiteraard kun je wapens en items vinden, moet je je experience en skill opbouwen en ga je vaker dood dan dat je vorderingen maakt. Met de wapens die je wilt gebruiken moet je eerst oefenen voordat je er goed mee overweg kunt. Als je van een mes, waar je inmiddels goed mee overweg kunt, over gaat op een zwaard zul je in eerste instantie veel slechter vechten dan met je mes. Pas na enkele potjes moorden merk je pas dat dit zwaardere wapen ook werkelijk beter is. Voor dit alles staat een balkje op het scherm met daarin getallen voor jouw diverse capaciteiten.

Buiten het kasteel vind je nog een park en een doolhof. Ook hier is veel leuks te beleven. Een valkenier, een dode man in een hutje, een gesloten deur en in het doolhof spoken met aan het eind een heel nest ervan (vergeet in de drukte het ei niet mee te nemen. Ik weet niet waarvoor het dient, maar alles in dit spel is wel ergens voor nodig). Al met al dolle pret in de tuin!

Uiteraard heeft dit spel ook weer het bekende kruidenwinkeltje. Je moet kruiden zoeken en deze -samen met andere ingredienten- naar Elvira brengen die dan voor jou drankjes kan mixen waarmee je tegenstanders kan verslaan die met de normale middelen (zwaard, bijl, pijl en boog e.d.) niet kapot te krijgen zijn. Om het lekker lastig te maken kun je niet alles zomaar meenemen, want dan bezwijk je gegarandeerd onder het gewicht. Het is dus zaak om de juiste wapens bij de juiste vijand te gebruiken, en de goede items naar de goede plaatst te brengen. Alles op z'n tijd en niet zinloos rondzeulen met materiaal wat je op dat moment niet nodig hebt. Het spel is niet overdreven moeilijk, maar lekker lastig en je bent er een flinke tijd mee zoet.

Extra aandacht verdienen het beeld en het geluid. In de VGA mode ziet alles er schitterend uit. Er wordt veelvuldig gebruik gemaakt van gedigitaliseerde beelden en er is volop animatie gebruikt. Soms slechte enkele beelden, soms een complete film (als je bijvoorbeeld een trap op- of afloopt). Bij deze fraaie beelden ook gedigitaliseerde geluiden. Bij een gevecht met een monster hoor je akelige kreten en bij elke rake slag spat het bloed over het scherm. Hoe vaker je raak slaat (of geraakt wordt) hoe meer bloed, gapende wonden en tot slot afgehakte armen of opengereten kelen.
In EGA zijn de beelden ook nog goed, daar deze plaatjes afkomstig zijn van de VGA beelden waarbij enkele kleuren wegvallen. Qua detailereing hoef je niets te missen. Vanwege de gedigitaliseerde geluiden is alles over de interne speaker ook nog wel aardig. De muziek haalt het uiteraard niet bij een AdLib of andere muziekkaart. Vanaf een 8 MHz. XT gaat het redelijk en op een AT loopt alles zeer soepel. Een muis is niet noodzakelijk, maar



met deze muis is de besturing aanmerkelijk sneller dan met het toetsenbord.

Dit is weer eens een echte topper. De beelden zijn in VGA erg realistisch en het geluid is ook over de interne speaker goed. De bezitters van een AdLib- of Soundblaster muziekkaart kunnen hun hart ophalen aan dit schitterende adventure en wie zowel VGA als een muziekkaart in z'n PC'tje heeft (liefst een AT'tje) zit gebeiteld (hoe toepasselijk klinkt dat dit keer)!

Alfred Debels

BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

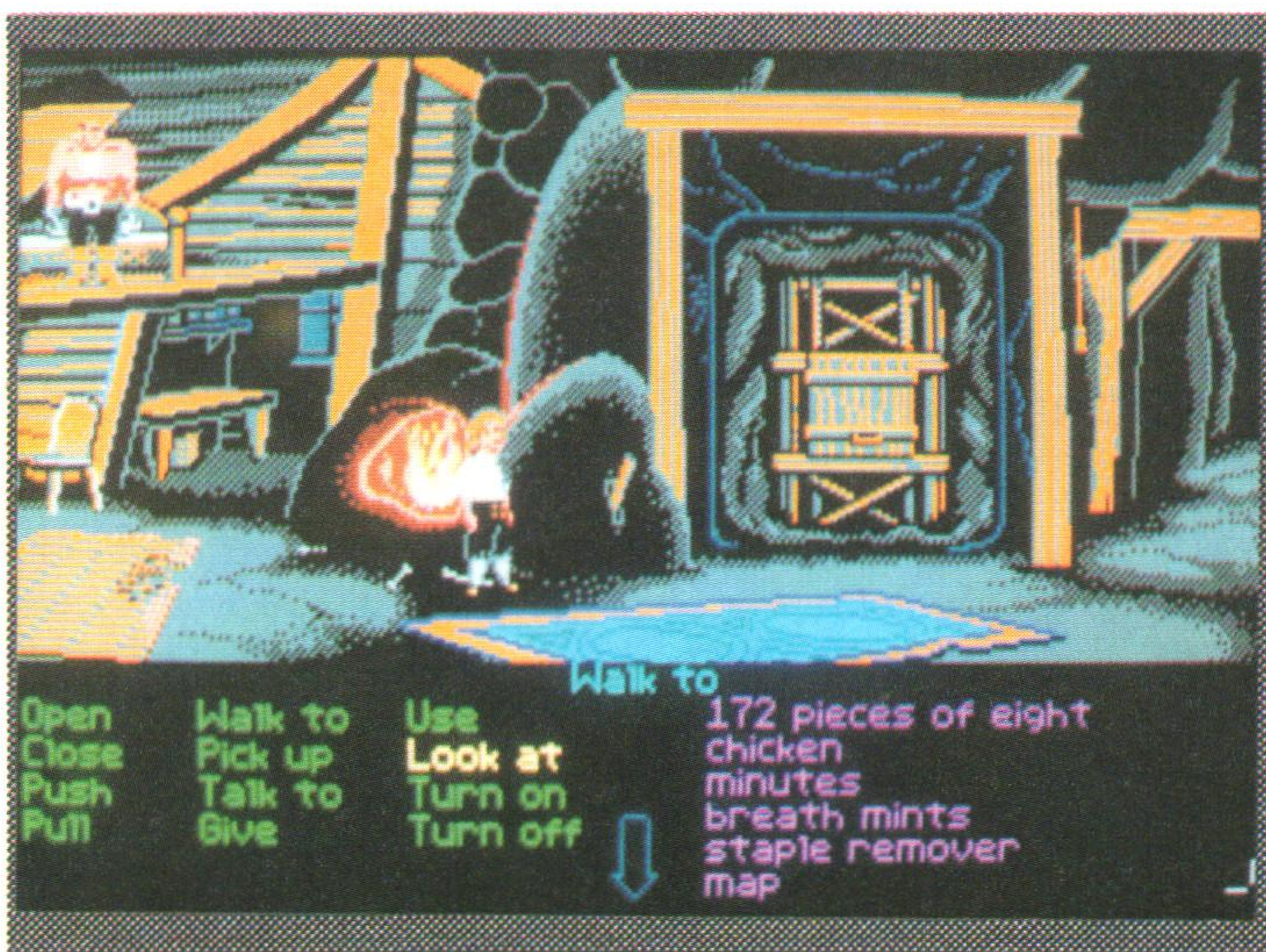
AMIGA/ATARI-ST

Bovenstaand verhaal is vrijwel geheel van toepassing op deze amchines. AMIGA bezitters dienen echter wel 1Mb. aan boord te hebben. De prijs voor het pakket voor deze computers is lager dan voor de PC.
RICHTPRIJS
AMIGA/ATARI-ST: FL. 109,=

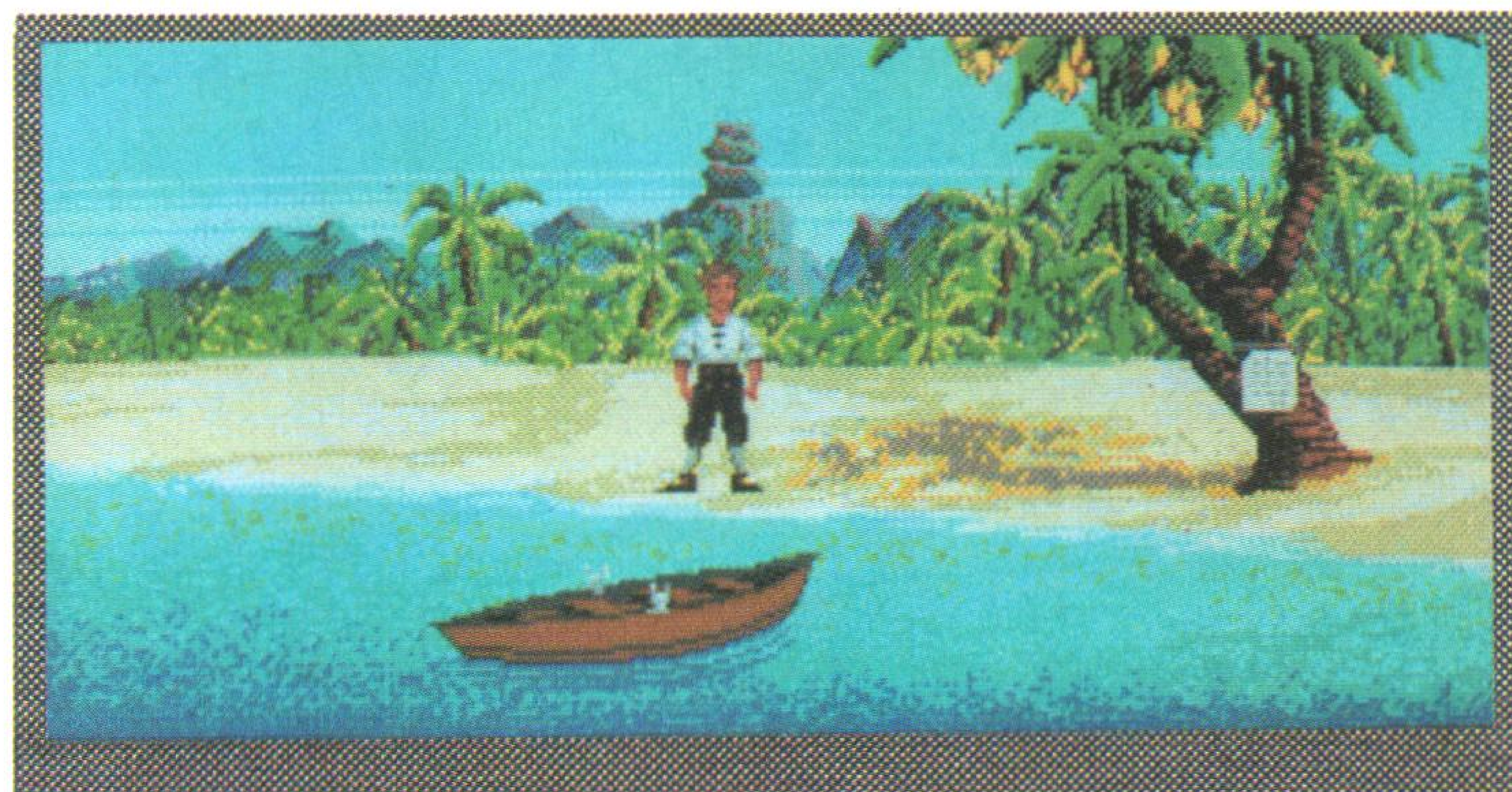
	AMIGA:	ATARI:
BEELD:	9	9
GELUID:	10	9
SPELKWALITEIT:	9	9
DOCUMENTATIE:	8	8
PRIJS:	9	9

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Lucasfilm Games.
PC & compatibles.
RAM: 640k.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: Aanbevolen.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" of 3.5".
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijs: FL. 99,=



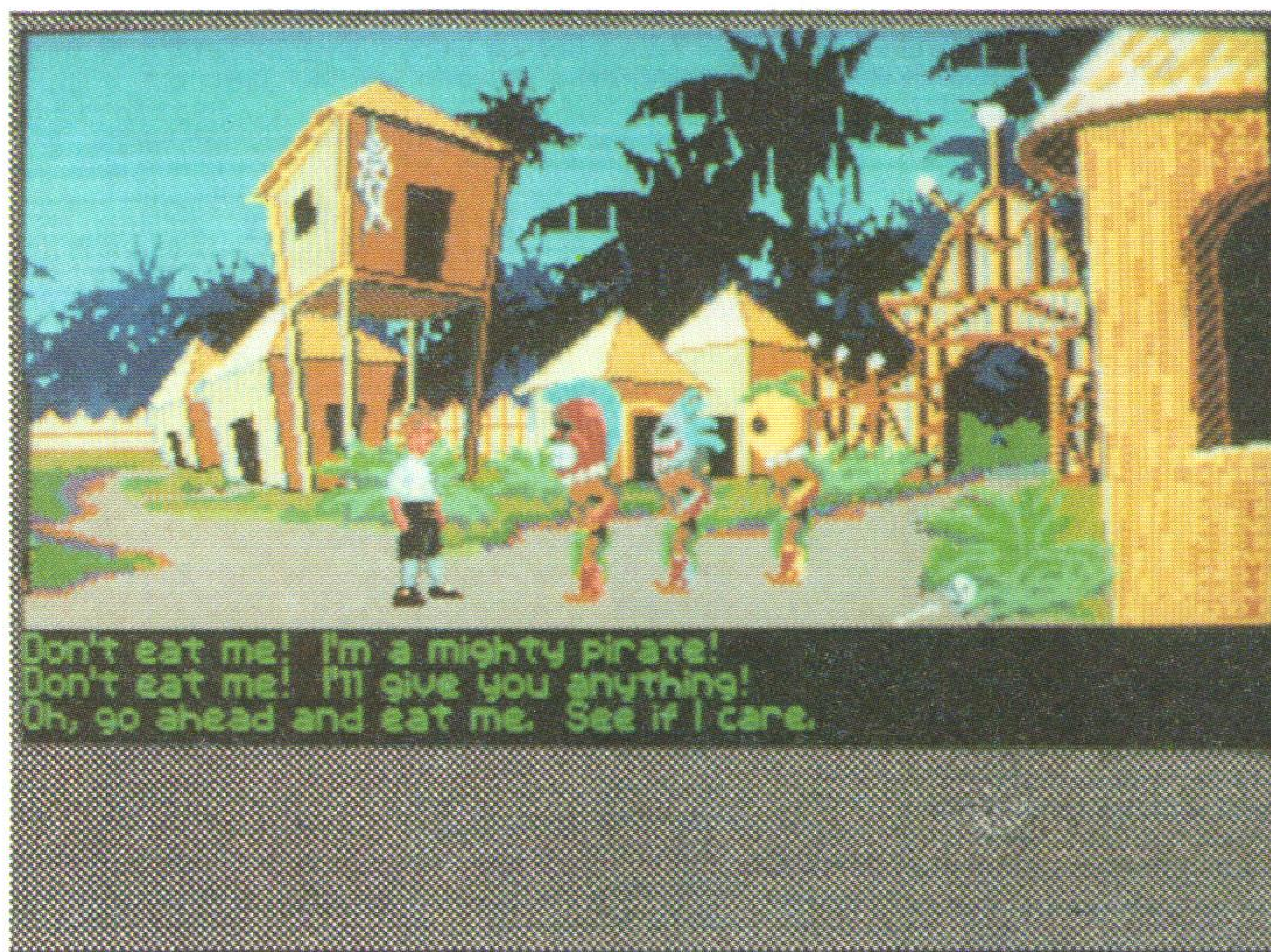
De liefhebbers van de produkties van Lucasfilm Games (o.a. Indiana Jones & The Last Crusade en Loom), waartoe ik mezelf ook reken, kunnen met THE SECRET OF MONKEY ISLAND weer genieten van een op en top grafisch adventure, dat zich ditmaal afspeelt in het Caribisch gebied ten tijde van de piraten. Hoofdpersoon is Guybrush Threepwood (waar halen ze die namen toch vandaan?), een jong en onervaren knulletje, dat als



liefste wens heeft een berucht piraat te worden. Hij komt terecht op het eiland Melee, waar hij van de opperpiraten 3 proeven moet doorstaan. Dit gebeurt in het eerste deel: The Three Trials. Tijdens zijn speurtochten op het eiland komt Guybrush in aanraking met de zeer aantrekkelijke (vrouwelijke) gouverneur van Melee, waarna een romance opbloeit.
Er is echter een kaper op de kust in de persoon (nou, persoon) van de spookpiraat LeChuck, die eveneens verliefd is op gouverneur Marley en haar ontvoert. Guybrush er achteraan met een waanzinnig schip plus even waanzinnige bemanning (in deel 2), waarna hij (in deel 3) terecht komt op Monkey Island. Hier houdt LeChuck zich schuil met zijn spookschip en na een hoop gehannes met aapjes, kannibalen (ongevaarlijk, want op dieet) en andere bewoners van dit tropische eiland moet Guybrush hem op het spoor komen. Als dat gelukt is, kan hij in deel 4 (de epiloog) zijn geliefde in de armen sluiten.......

UITVOERING

THE SECRET OF MONKEY ISLAND is niet echt een moeilijk adventure (op de doos wordt ongeveer 30 uur speelduur aangegeven en dat klopt wel zo'n beetje), maar het is wel ontzettend leuk om te spelen. Met een uitgebreide PC-configuratie (AT en muziekkaart) is dit adventure een lust voor het oog en door de reggae muziek voor het oor.
Er is gebruik gemaakt van een off-disk beveiliging in de vorm van een schijf, zoals we die ook kennen van diverse Accolade titels. Deze heet "Dial-a-pirate", waarbij je twee delen van een hoofd bij elkaar moet brengen en het jaartal op moet geven,





wanneer de piraat in kwestie in een bepaalde plaats werd opgehangen.

Lucasfilm Games heeft op een ingenieuze manier rekening gehouden met zowel XT- als AT-gebruikers: de graphics zijn op beide machines van dezelfde hoge kwaliteit (16 kleuren in EGA of VGA mode), maar op een AT is er meer beweging in de beelden. Zo komt Guybrush in het begin terecht in de "Scumm Bar", waar de piraten net aan de grog zitten. Op de XT zit iedereen vrijwel stil, alleen de handen bewegen om de bekers grog naar de mond te brengen, maar op de AT hangt er zelfs een piraat aan de lamp heen en weer te slingeren. Jammer voor de bezitters van een monochrome monitor, maar voor hen is er geen mogelijkheid dit spel op het scherm te krijgen.

DE BEDIENING.

De bediening van MONKEY ISLAND is een genot: je hoeft (net als bij Loom en Indy) niets in te tikken, maar je kunt kiezen uit een aantal commando's linksonder in het beeldscherm. Daarnaast is een lijst te zien van alle spullen, die je bij je hebt en die je door middel van de commando's onderling kunt gebruiken of met personen, c.q. dingen, die je onderweg tegenkomt. Hiermee kun je af en toe een behoorlijke tijd bezig zijn.
Het lopen door de verschillende schermen is ook al zo'n soepele aangelegenheid: bij de meeste spellen moet je met je muis of cursortoets een bepaalde plaats aanwijzen waar je heen wilt, maar als je een bocht door moet of om een huis heen moet lopen, stokt je figuur daar en moet je de plaats van bestemming opnieuw aangeven. Bij THE SECRET OF MONKEY ISLAND hoeft dat allemaal niet: één keer aanwijzen is voldoende en Guybrush loopt door poorten, om huizen heen en desnoods dwars door de jungle.
Als onze held op één van de eilanden van de ene lokatie naar de andere moet, wordt het "buitengebeuren" voorgesteld door een landkaart, waarop je de plaats van bestemming kunt aanklikken, waarna het lijkt alsof hij turboschoenen aanheeft.

HUMOR

Tussen het zoeken naar items en het praten met personen door valt er met THE SECRET OF MONKEY ISLAND ook heel wat af te lachen. Soms is de humor een beetje flauw (op z'n Amerikaans), maar er zitten heel wat originele grappen en grollen in dit adventure. Heel aardig vind ik de manier, waarop men het vechten heeft omzeild in het eerste deel. Eén van de proeven, die Guybrush moet afleggen is het verslaan van de "Swordmaster" van Melee Island en in dit spel hoef je daarvoor niet moeizaam de tegenstander aan te vallen en zorgen dat je zelf niet geraakt wordt, maar het vechten vindt plaats door elkaar beledigingen toe te schreeuwen. Je hebt hiervoor een lijstje met scheldpartijen en antwoorden ter beschikking en voordat je met de meester vecht, komen er enkele piraten langs om mee te oefenen. Iedere keer als je een passend antwoord geeft, wordt de belediging van de tegenstander aan jouw lijst toegevoegd en als je genoeg rake opmerkingen hebt verzameld, kun je de dame in kwestie gaan aanvallen.
Dit is maar een voorbeeld; het hele spel is doorspekt van dit soort onzin. Ik zou zeggen, probeer het zelf, want MONKEY ISLAND is echt de moeite en het geld waard.

Jocelyn

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

AMIGA

De Amiga versie is gelijk aan de PC-versie, maar voor de graphics wordt hier gebruik gemaakt van 32 kleuren. De prijs is wat gunstiger: FL. 89.50

ATARI ST

Deze versie was op het moment, dat deze recensie geschreven werd, nog in voorbereiding, maar voor zover wij weten, zijn er geen belangrijke afwijkingen ten opzichte van de MS-DOS en Amiga versies. Ook voor deze versie geldt een prijskaartje van FL. 89.50

	AMIGA:	ATARI:
BEELD:	9	9
GELUID:	8	8
SPELKWALITEIT:	9	9
DOCUMENTATIE:	8	8
PRIJS:	8	8

TIP

Nu reeds zijn er enkele vragen binnengekomen over dit spel en al deze lezers zitten met een smeltende MUG opgezadeld. Gelukkig hebben we dit spel uitgebreid bekeken en hebben we ook meteen de oplossing:
Neem meerdere 'MUGS' mee en giet de GROG elke keer over in een nieuwe als de oude op het punt van doorsmelten staat.

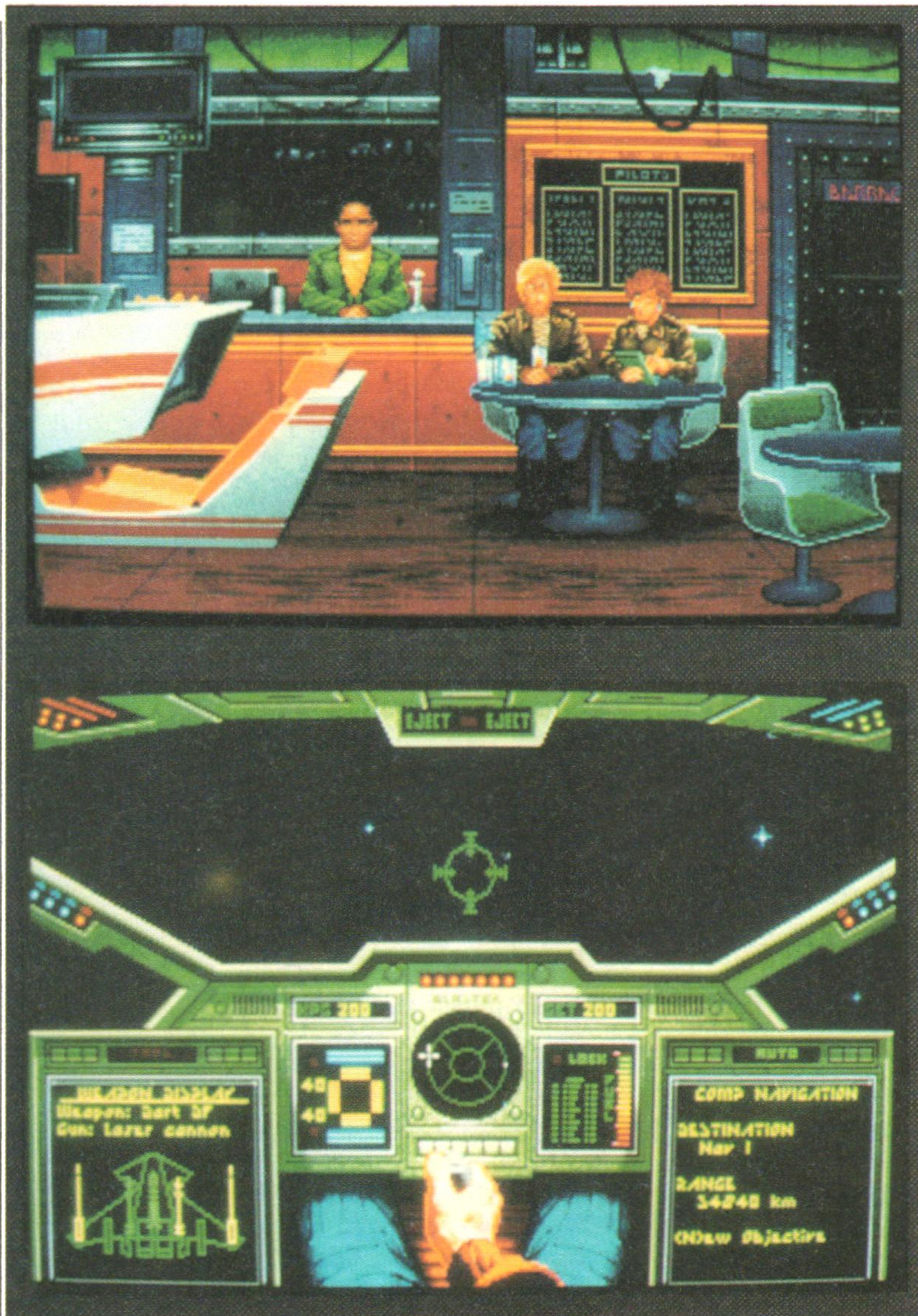
WING COMMANDER

U.S. GOLD.
PC/AT min. 12 Mhz.
Ram min. 640 Kb.
Harddisk: noodzakelijk.
Hercules: Nee.
CGA: Nee.
EGA: Ja.
VGA\MCGA: Ja.
Joystick: Ja.
Muis: Ja.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" 370Kb of 1,4Mb,
of 5.25" 360Kb of 1,2Mb.
Roland MT-32: Ja.
Adlib: Ja.
Richtprijs: FL. 129,=

De opdracht was duidelijk. "Ga naar jumppoint 1 in dit zonnestelsel en begeleid het Drayman transportschip naar de vloot".
Terwijl ik de navigatiecomputer controleer komt opeens een bericht van mijn wingman binnen over de intercom. "Vijand gesignaleerd". Ik controleer het radarscherm van mijn ruimtejager en zie twee rode stipjes oplichten. Ik zet de Target-computer aan en begin een rechtse draai te maken om een missile-lock te krijgen op de Dralthi-jager. Opeens licht het scherm op en ik besef dat een andere vijand achter mij zit. Snel roep ik mijn wingman op en vraag hem de vijand achter mij aan te vallen. Missile-lock, Ik vuur mijn IR raket af en zie de Drahlti exploderen. Na een linkse draai zie ik nog net hoe mijn wingman afrekent met de laatste vijandelijke jager. Zijn bericht komt binnen: "All clear, Wing Commander".

THE CHOICE OF A NEW GENERATION?

De firma Origin, bekend van de Ultima serie, heeft de stap gewaagd om een baanbrekend simulatiespel uit te brengen. Het is een space simulatie geworden die bijzonder hoge eisen stelt aan de hard-ware. Het spel is geschreven voor een 16 Mhz 80386 computer maar kan gespeeld worden op een snelle AT, bij voorkeur 12 Mhz of sneller. Op een XT is dit spel helaas niet te spelen. Het spel heeft, om ALLE grafische mogelijkheden en geluid uit te voeren, ongeveer 500KB aan EXPANDED geheugen nodig (dit is niet hetzelfde als extended). Met 640 KB is het spel ook goed te spelen; het enige dat je mist zijn enkele extra grafische onderdelen en de disk-caching. Er dient dan wel "schoon" te worden opgestart, dus zonder residente programma's en zonder drivers e.d. De mouse-driver is feitelijk de enige die is toegestaan.



INSTALLATIE

De installatie van dit spel gaat heel gemakkelijk via goed verzorgde menu schermen. Helaas zie je dat nog te weinig bij andere spelen. Tijdens de installatie krijg je de keuze tussen SAVE TIME (waarbij WC 6 MB van de hard-disk in beslag neemt) en SAVE SPACE (3,5 MB, maar het spel wordt trager). Kies bij een AT altijd de optie SAVE TIME, het spel wordt anders hopeloos traag!
(TIP: Als je AT langzamer is dan 12 Mhz installeer dan het spel met NO SOUND, dit levert snelheidswinst op).

HET SPEL

Vanaf het moment dat je het spel opstart krijg je de indruk dat je beland bent in de nieuwste Star-Wars film. Het geluid en de intro-film zijn zeker indrukwekkend te noemen en heeft mij na weken van intensief spelen nog geen moment verveeld. Na het opstarten beland je in een keuzescherm. Hier kan je het spel beginnen (Vega Campagne) of een gesaved spel ophalen. Nadat je het spel begonnen bent beland je als tweede luitenant aan boord van het ruimte-vliegdekschip "Tiger Claw". Vandaar uit

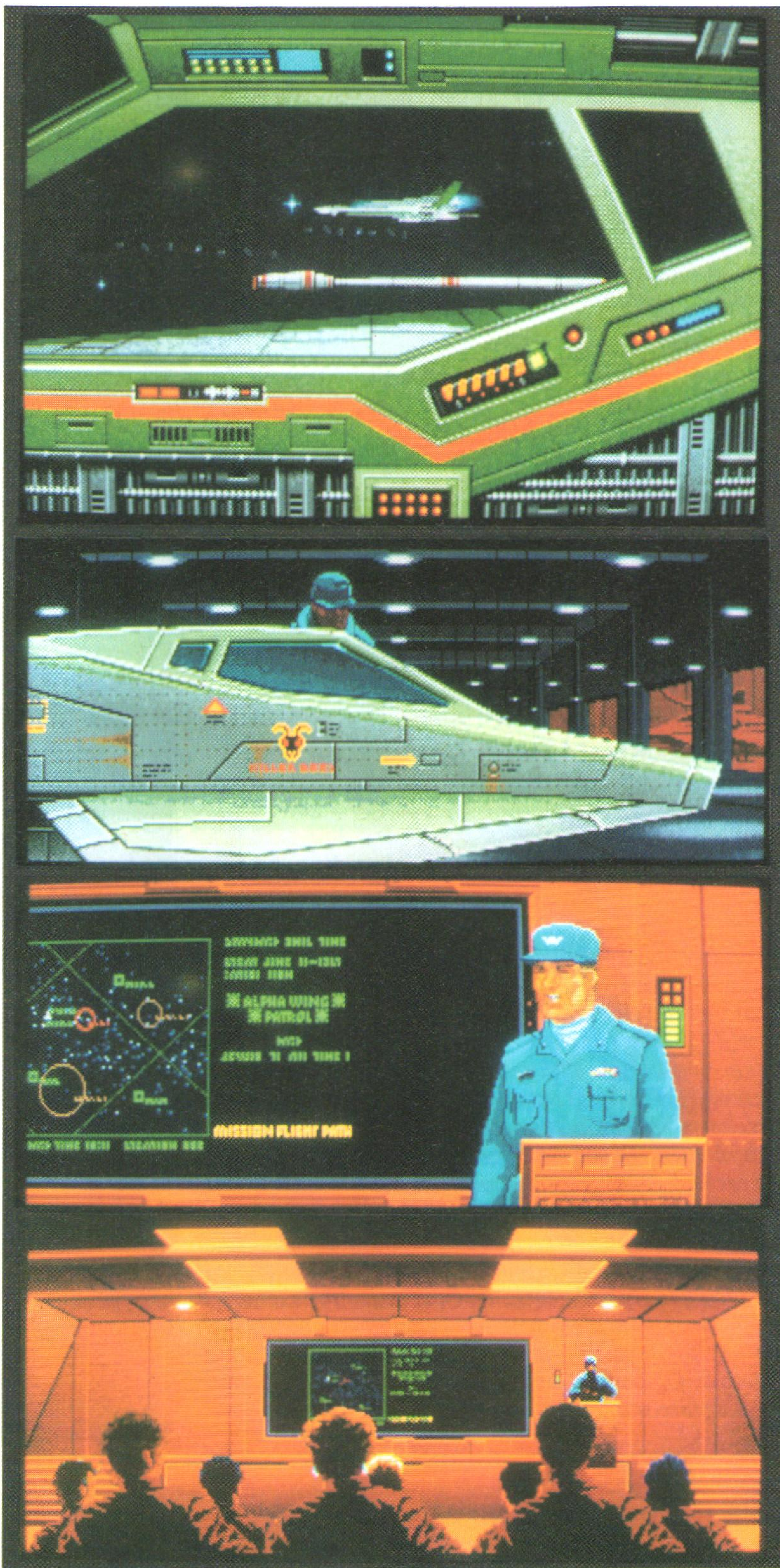
ga je allerlei missies vliegen in verschillende zonnestelsels tegen de Kilrathi, de aartsvijanden van de mens. De missies zijn zeer gevarieerd. Soms vlieg je een verkenningsvlucht en andere keren moet je transportschepen begeleiden of vijandelijke destroyers vernietigen. Mijn ervaring is dat de opdrachten zeer veelzijdig zijn. Iedere missie die je vliegt kan de uitkomst van de oorlog bepalen. Regelmatig word je tussen de missies door op de hoogte gehouden van het verloop van de oorlog door animatiefilmpjes. Natuurlijk kan je ook promotie maken en medailles verdienen, zoals bij de meeste vliegsimulaties. Naast deze bevorderingen kan je, indien je goed presteert, ook overgeplaatst worden naar een nieuw squadron waar met andere vliegtuigen gevlogen wordt. Er zijn vier verschillende ruimte-jagers, ieder uitgerust met een andere sortering raketten en lasers etc. De Kilrathi's beschikken ook over verschillende jagers, sommigen zijn geduchte tegenstanders, andere zijn wat gemakkelijker te verslaan. Je vliegt de missies altijd met een "wing-man". Je kan met deze wingman communiceren en hem/haar bepaalde opdrachten geven. Na de missies volgt een debriefing en eventueel promotie of overplaatsing. In de bar van het vliegdekschip kan je een praatje maken met verschillende personen en zo op de hoogte blijven van de laatste nieuwtjes en soms goede tips krijgen die je kunnen helpen om de volgende missie te volbrengen.

Tevens staat in de bar een trainingssimultor waar je de nodige ervaring mee kan opdoen. De simulator is bijna net zo leuk als de echte missies. Uiteraard bestaat de mogelijkheid om het spel te saven. Dit kan alleen in de barakken waarbij de ontwerper een leuke manier van saven heeft bedacht. Er staan acht verschillende bedden waarbij een gesaved spel wordt uitgebeeld door een slapend persoon. Als je uiteindelijk de Vega campagne tot een goed einde gebracht hebt betekent dat gelukkig niet dat Wing Commander afgelopen is. Er is een aanvulling onder de naam "Secret Missions" te koop. Helaas was dat niet aanwezig in het pakket dat ik mocht ontvangen en bij navraag meldde Computercollectief dat deze aanvulling vanaf begin februari verkrijgbaar is. Prijs (onder voorbehoud) ca. FL 59,=.

KONKLUSIE

Wing Commander is een fantastisch mooi spel met schitterende grafische beelden dat helaas alleen is weggelegd voor eigenaren van snelle computers. Ik heb het spel gespeeld op een AT en een Tulip 386SX beiden met VGA, AdLib-kaart en expanded geheugen. Op de Tulip liep het spel duidelijk beter en wisselden de animaties elkaar veel mooier af. Het spel is in EGA teleurstellend, dat had veel beter gekund. De ontwerper heeft duidelijk alleen geprogrammeerd voor VGA en achteraf ook nog een convertprogramma geschreven voor EGA. In EGA is het spel dan ook niet prettig te spelen doordat het beeld onduidelijk wordt. De documentatie is uitstekend verzorgd, duidelijk en overzichtelijk. Een leuk detail zijn de vier ontwerptekeningen van "space-fighters" die mede dienen als beveiliging. Hoewel ik persoonlijk de voorkeur geef aan de joystick is het spel net zo gemakkelijk te bedienen met de muis of het toetsenbord. Het geluid is bijzonder goed met een AdLib kaart en goed op een PC-speaker. De missies duren ongeveer 20 tot 35 minuten en zijn dus geschikt om even tussendoor te spelen.

Als captain James T. Kirk, Mister Spock, Darth Vader en Luke Skywalker geen onbekenden voor U zijn is dit spel een must. May the force be with you!



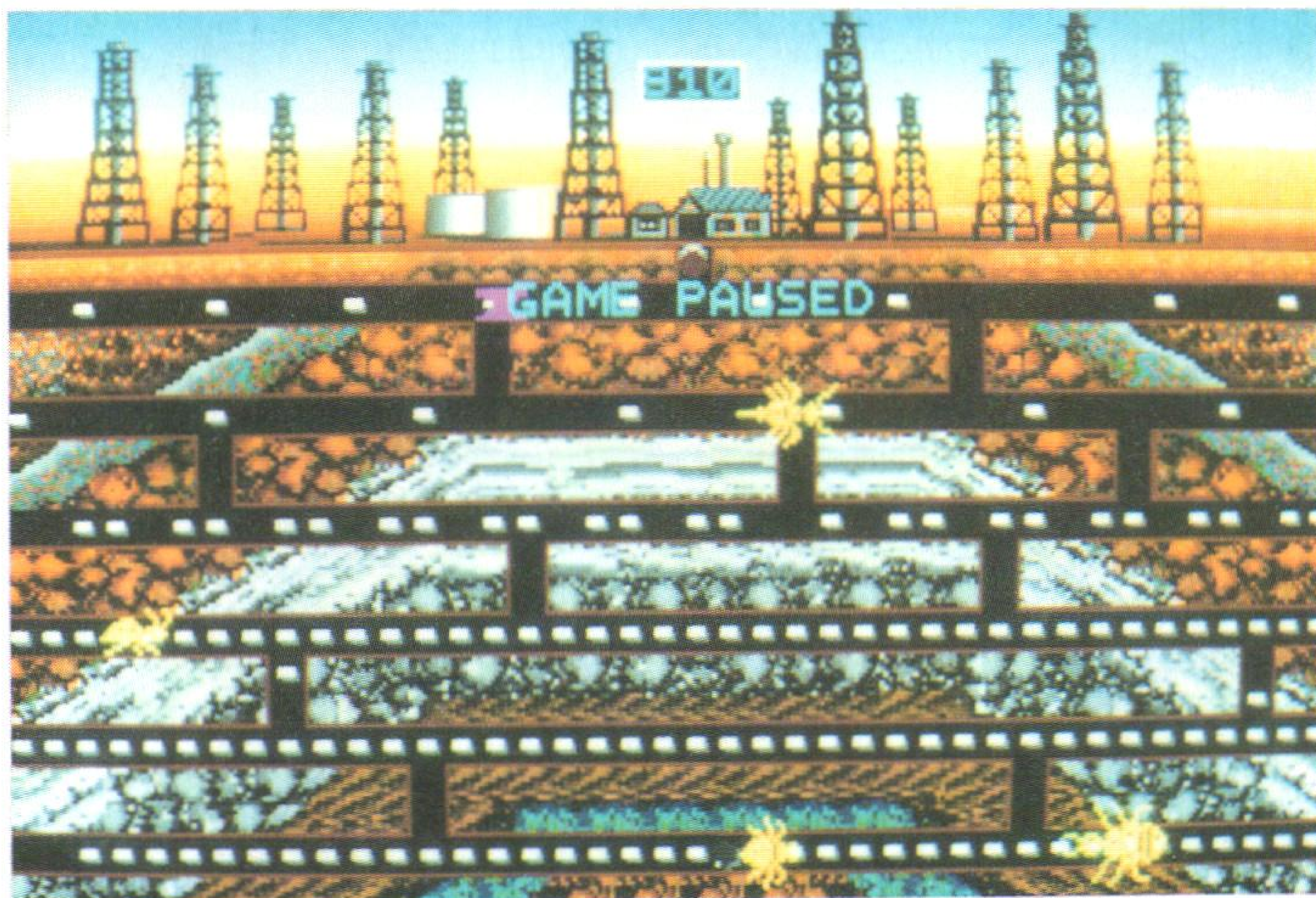
Frans.

BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	9

AMIGA

Op het moment dat we deze recensie maken is een Amiga versie van dit spel aangekondigd. Deze zou al met 512Kb al te spelen zijn en een prijskaartje hebben van FL. 109,=. Dit alles onder voorbehoud.

OIL'S WELL



SIERRA.
PC & compatibles.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" + 5.25"
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 99,=

OIL'S WELL is een gouwe ouwe die zo'n 5 jaar geleden al voor de MSX werd uitgebracht en nu door Sierra in een nieuw jasje is gestoken en geschikt is gemaakt voor de PC. Gelukkig heeft dit nieuwe jasje geen consequenties gehad voor de spelkwaliteit: VERSLAVEND!!!

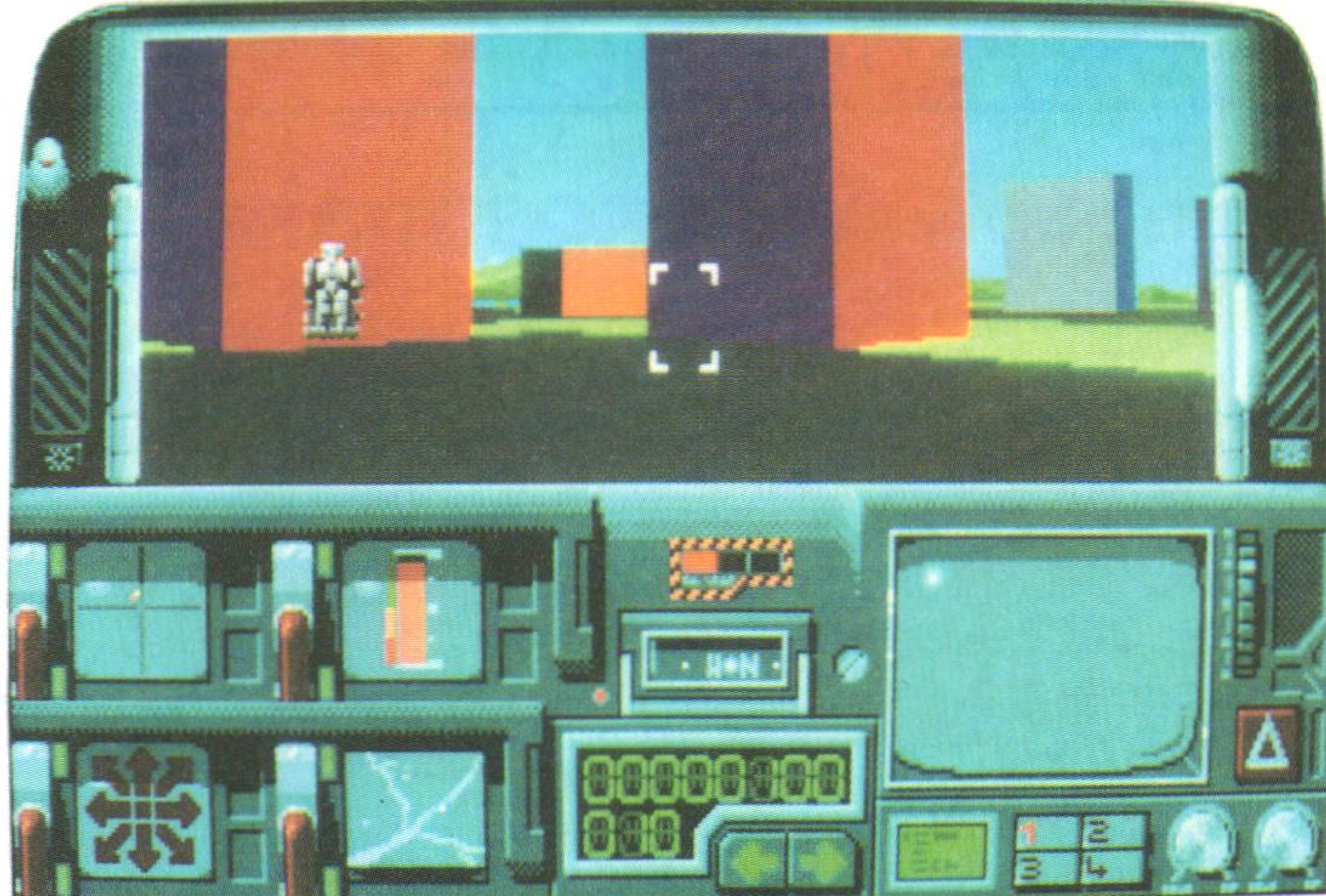
Bij dit spel moet je pijpleidingen aanleggen waarbij insekten proberen deze pijp te vernietigen. Je tijd is beperkt en je hebt ook nog bommen die je hele leiding kunnen opblazen. Gelukkig zit er -zo hier en daar- nog een bonus in het spel.
Het is een puur behendigheidsspel dat zeer goed in elkaar zit en voor vele uren echt ouderwetse lol zorgt (mits je niet kwaad op de kevertjes wordt). Het nieuwe jasje bestaat uit betere graphics, goed geluid via de AdLib en Soundblaster en animatiefilmpjes (heel leuke) tussen de levels. Het is een uitgekiend programma dat op CGA uiteraard magere beelden geeft, maar op Hercules heel aardig is. VGA is natuurlijk het mooiste, maar het beeld is bij dit spel ondergeschikt.
Het spel loopt soepel, ook op een 8MHz. XT, en de bediening is goed. Het spel heeft 8 levels, 3 moeilijkheidsgraden en een hi-score tabel voor 10 namen. Bij twee spelers speel je om beurten. Dit is een spel dat je regelmatig weer uit de kast haalt en is z'n geld dus dik waard. Geschikt voor alle leeftijden, lol voor de hele familie!

Voor zover bekend worden geen Amiga en Atari-ST versies uitgebracht.

Alfred Debels

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

RESOLUTION 101



Astral/Millenium
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: NEE.
Joystick: NEE.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1
Diskettes: 3.5" of 5.25".

STUNTDRIVER heeft een AT met 20 MHz. nodig om een beetje op VGA te kunnen draaien, terwijl dit RESOLUTION 101 op een 8MHz. AT in VGA uitstekend draait en zelfs op een XT nog te spelen is (mits 8 of 10 MHz.). Zo zie ja maar weer eens hoe verschillend er geprogrammeerd wordt.

In dit science-fiction spel moet je in een laag over de grond vliegend toestel vijanden vernietigen, robotten onklaar maken, geld en 'ballen' verzamelen tegen een waanzinnig goed scrollende achtergrond. Op deze achtergrond wegen, open vlaktes, water, bossen, gebouwen etc. Veel details, behalve op de gebouwen. Ook het 3-D effekt is buitengewoon goed. Er zijn winkels waar je je voertuig kunt laten repareren of laten voorzien van betere wapens. Veel geld verzamelen dus!
Het spel werkt met opdrachten die voltooid moeten worden waarna het spel kan worden gesaved en aan de volgende opdracht kan worden begonnen. Op een overzichtskaart kun je de sectoren van de stad, waarin dit spel zich afspeelt, bekijken. Per opdracht werk je een sector van deze stad af.
Voor de liefhebbers van vlieg- en schietspellen een absolute aanrader. De beelden zijn zeer goed, de besturing is ongewoon soepel en de spelkwaliteit is ook uitstekend. Het geluid komt via de interne speaker en is erg eenvoudig. Jammer!

Wij hebben dit spel uit Duitsland gehaald waar het verkrijgbaar is voor een prijs van ca. FL. 89,=. De Amiga en Atari versies zijn ca. FL. 10,= goedkoper. Of het spel hier uitkomt moeten we maar afwachten maar met de zomer voor de deur weet je waar je tijdens je uitstapje in Duitsland naar moet kijken.

Alfred Debels

	PC:	AMIGA:	ATARI-ST:
BEELD:	9	9	9
GELUID:	4	7	7
SPELKWALITEIT:	9	9	9
DOCUMENTATIE:	8	8	8
PRIJS:	8	9	9

Beschikbaar gesteld door mijzelf.

KING'S QUEST V

Absence makes the heart go yonder!

Sierra.
PC & compatibles.
Tandy: JA.
Muis: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: div.
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
LAPC-1: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 129,= of FL. 149,=

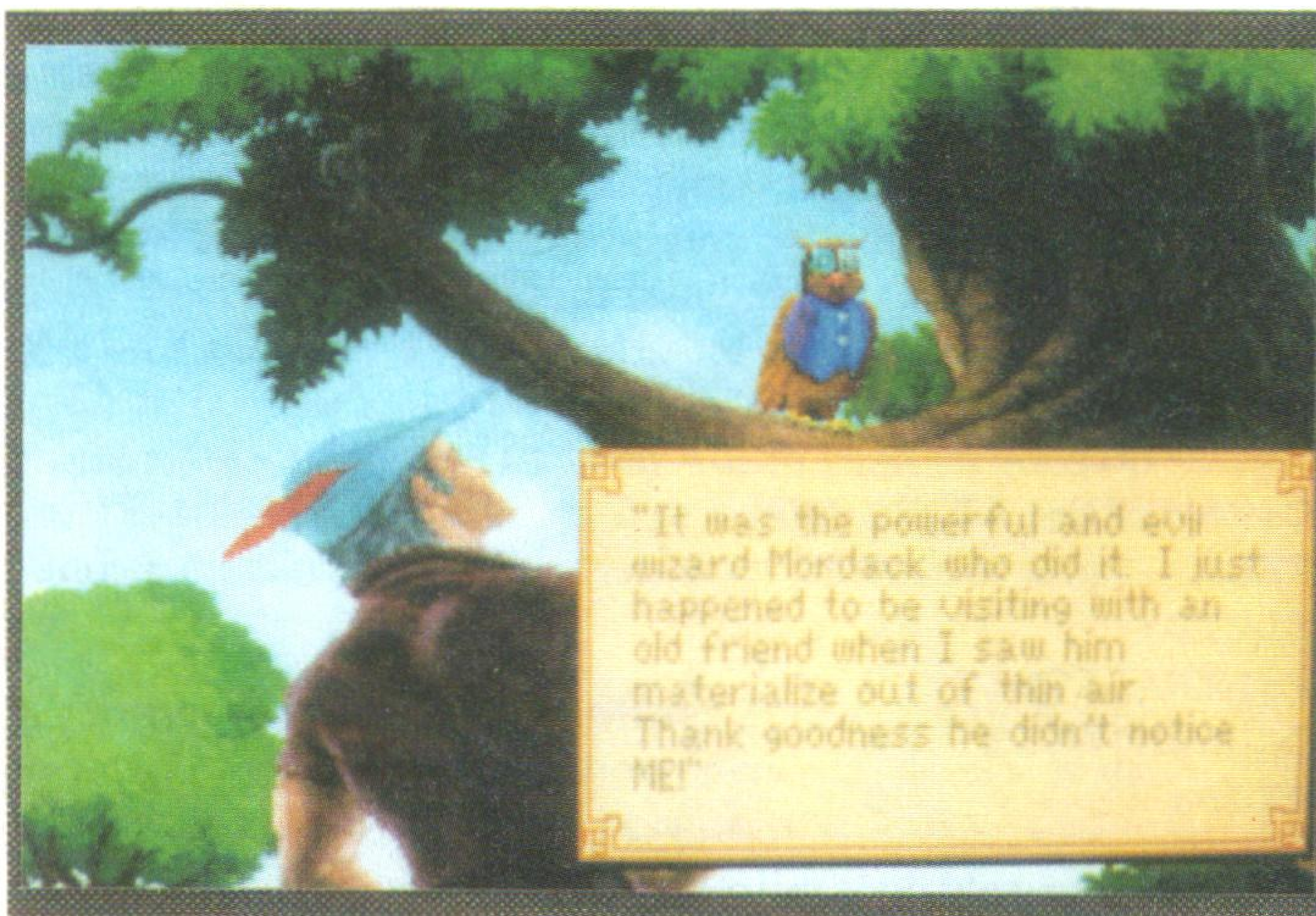


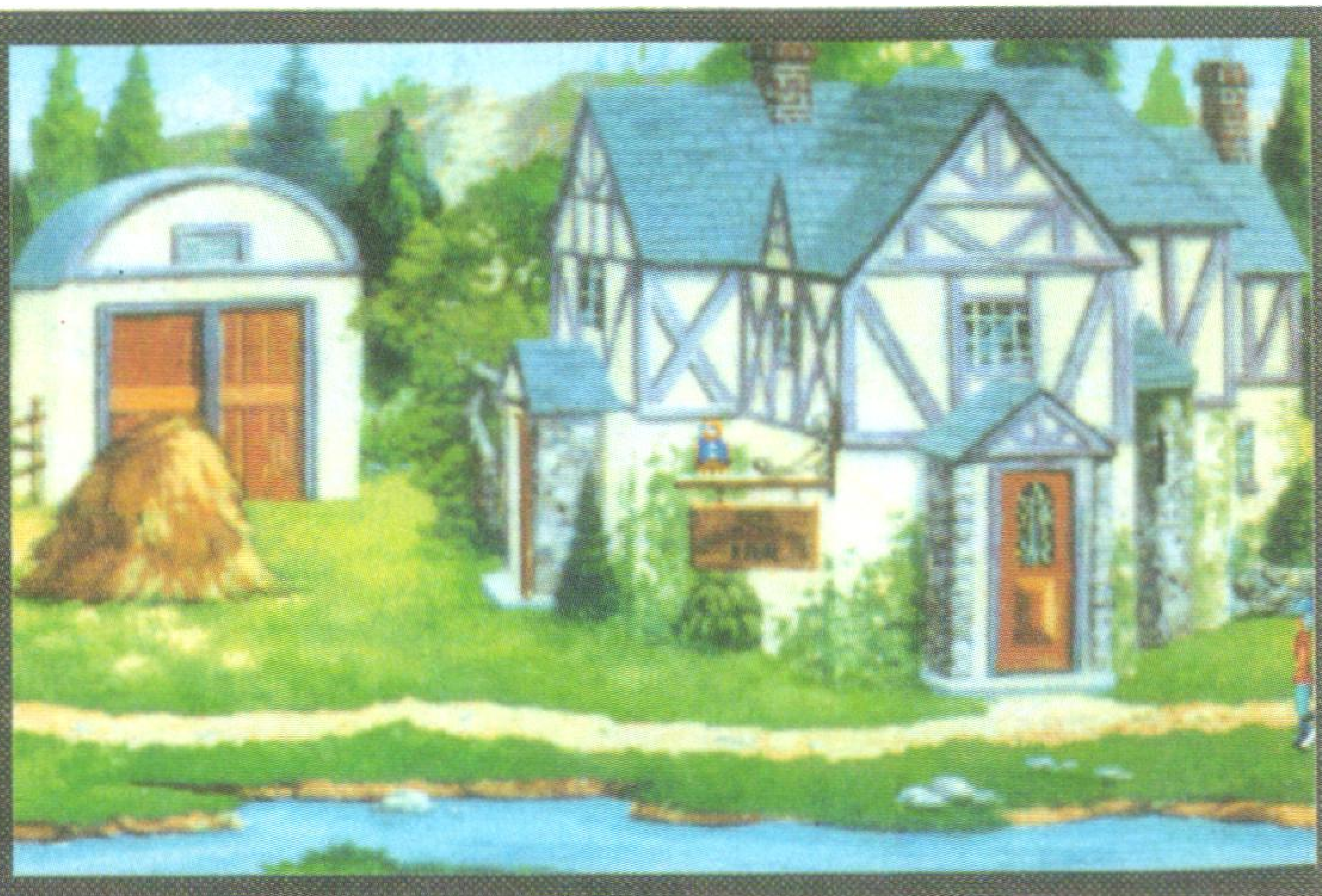
In de opsomming hierboven staat bij "diskettes" vermeld: "div.", terwijl er tevens verschillende richtprijzen genoemd worden. De reden hiervan is, dat er van de nieuwste aflevering van de "King's Quest" serie aparte versies zijn uitgebracht voor de langzame en de snelle MS-DOS computers en het dus zaak is goed op te letten wat je koopt.
De versie van FL. 129,= is verkrijgbaar op "normale" 3.5" en 5.25" schijven, die beide in het pakket geleverd worden en geschikt zijn voor XT's met CGA, EGA of VGA-kaarten.
De versie van FL. 149,= is uitsluitend geschikt voor 286 en 386 machines met een geheugen van minimaal 640k en deze ondersteunt alléén VGA en/of MCGA grafische adaptors. Men heeft bij dit programma de keuze uit High Density 3.5" diskettes (1.44M) OF 5.25" diskettes (1.2M), die dus apart verkrijgbaar zijn.
Om de verwarring nog groter te maken, is er inmiddels nog een versie op de markt gebracht op CD-ROM en die kost eveneens FL. 149,=.
De opgegeven ondersteuning van de muziekkaarten geldt voor alle versies en de CD-ROM versie heeft buiten muziek en geluidseffekten ook nog gedigitaliseerde spraak.

Voor de recensie kregen wij de beschikking over één van de "heavy" pakketten van FL. 149,= en dat zorgde meteen al voor een probleem. Een 286 AT is hier aanwezig, maar die heeft alleen een High Density 5.25" drive en dit pakket was nu net de 3.5" HD-versie. Eerst moesten deze diskettes op een andere AT dus overgezet worden naar ons formaat.
Tweede probleem was, dat onze AT voor het redaktionele werk gebruikt wordt en mij daardoor weinig tijd restte om het spel een beetje behoorlijk door te spelen. Mijn XT heeft echter een VGA-kaart, dus dacht ik slim te zijn en zette het hele zaakje op mijn harddisk om tot de ontdekking te komen, dat de AT-versie inderdaad niet geschikt is voor gebruik op een XT. Met een heleboel geduld ben je uren bezig om een paar velden door te komen, maar als het -zoals in dit adventure herhaaldelijk gebeurt- op sekonden aankomt, kun je het wel schudden... Men is hierbij dus gewaarschuwd.

De avonturen van Koning Graham.

Hoofdpersoon van deze 5e aflevering van de KING'S QUEST serie is ditmaal een echte "king": de vader van Rosella, die in deel 4 nog doodziek op zijn bed lag, maar dankzij zijn dochter weer helemaal de oude is geworden en zelfs een komplete verjongingskuur heeft ondergaan.
Op een kwade dag loopt deze Graham in de paleistuin te wandelen, terwijl achter zijn rug het hele paleis inclusief moeder, vrouw en kinderen door toedoen van een boze tovenaar in het niet verdwijnt. Dit alles zien wij gebeuren in de introfilm, waarbij je het idee krijgt dat je in de videotheek een Walt Disney film hebt gehuurd in plaats van dat je naar een "computerspelletje" zit te kijken. Een uiltje -Cedric genaamd- weet Graham de hele toedracht te vertellen en brengt hem naar zijn vriend Crispin, een oude tovenaar van het goede soort, die echter een beetje roestig is geworden. Dit geldt ook voor het toverstafje, dat Graham van deze ge-







pensioneerde magiër meekrijgt. Deze "wand" moet af en toe tevoorschijn gehaald worden als Graham ergens niet naar binnen mag en dan moet je zelf in de handleiding nog de bijbehorende spreuk opzoeken ook.

Het adventure begint voor het huis van Crispin, waar Graham -alleen uitgerust met het stafje- de speurtocht naar zijn paleis en familie start. Het uiltje Cedric blijft hem het hele spel door vergezellen en geeft soms wel eens een bruikbare tip, maar over het algemeen moet je alles zelf opknappen. Geheel in de stijl van het moderne adventure hoeft er niets meer ingetikt te worden: alles gaat menugestuurd door middel van ikonen, die zich in een balk bovenin het scherm bevinden. Door de cursor naar de bovenrand te bewegen, komt deze balk tevoorschijn en kun je aanklikken of je wilt lopen, dingen wilt bekijken en/of oppakken etc. Ook het SAVEn en laden wordt door symbolen aangegeven en dat geldt tevens voor pauzeren en het instellen van de snelheid, c.q. detaillering van het beeld. Net als bij THE SECRET OF MONKEY ISLAND, dat ik elders in dit blad heb beschreven, kun je de hoofdpersoon naar een willekeurige plaats op het scherm laten lopen, terwijl hij automatisch alle obstakels omzeilt. (Hoewel: Graham wil nog wel eens in een ravijn storten, als hij de kortste weg neemt, dus hou hem in de gaten).

MAKKELIJK?

In buitenlandse bladen hebben al recensies gestaan over dit nieuwe Sierra adventure en de beoordelingen waren eigenlijk nogal teleurstellend. De graphics werden afgedaan als "zoetige plaatjes" en men scheen het spel qua adventure nogal makkelijk te vinden.
Ik kan niet zeggen, dat ik het daarmee eens ben en ik betwijfel dan ook of deze recensenten wel geprobeerd hebben het spel uit te krijgen. Dat ik niet de enige ben, blijkt wel uit het feit dat er nu al (ten tijde van dit schrijven is KING'S QUEST V net in de winkels gekomen) door diverse lezers gebeld wordt omdat ze volledig vastzitten en ik moet eerlijk bekennen dat ik het zelf ook nog steeds niet helemaal opgelost heb, ondanks het feit dat ik het kasteel van de boze tovenaar Mordack al ben binnengedrongen.
Er zijn "maar" 260 punten te behalen in totaal, wat in de praktijk nog een hele toer blijkt te zijn. Je moet heel goed opletten wat je pakt en waar je het voor gebruikt, want sommige voorwerpen kunnen op verschillende manieren toegepast worden, waarvan er vaak maar één de juiste is. Het komt meermalen voor, dat de oplossing van een bepaald gegeven erg vergezocht is, wat vaker bij Sierra-adventures voor schijnt te komen. Vaak SAVEn is zeker geen overbodige luxe en het is raadzaam dit in verschillende stadia van het spel te doen, zodat je -als het misgaat- een eerdere situatie op kunt pakken om te proberen de zaak op een andere manier op te lossen.

KONKLUSIE

Persoonlijk vind ik KING'S QUEST V wat graphics en muzikale ondersteuning aangaat één van de mooiste adventures, die we de afgelopen weken op de monitor hebben gehad en wat moeilijkheidsgraad betreft in ieder geval lastiger op te lossen dan bijvoorbeeld MONKEY ISLAND. Voor de liefhebbers van de Sierra's in elk geval een must, al vind ik de prijs (zoals gewoonlijk) te hoog.

Jocelyn

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

AMIGA EN ATARI-ST

Voor deze computersystemen geldt al het moeilijke gedoe met diverse diskformaten niet. Voor de Amigagebruikers staat in de handleiding vermeld, dat er minstens 1 Mb geheugen nodig is als je het hele spel op de harddisk wilt installeren. Er is echter ook een mogelijkheid om een "small install" te geven, waarbij de Startup files op de harddisk komen te staan en het eigenlijke spel vanaf de diskettes gespeeld wordt. Amigabezitters zonder harddisk kunnen KING'S QUEST V vanaf de diskettes spelen (wel altijd eerst back-ups maken van de originele diskettes!).
Voor ATARI-ST is er -buiten de "regular install" voor het hele spel op harddisk- eveneens een "small install" optie en KING'S QUEST V kan ook op deze computer geheel van diskettes gespeeld worden. De muziek en geluidseffekten zijn voor dit systeem standaard gericht op weergave via de interne speaker, maar er is tevens een MUSIC-programma aanwezig om de muziek via een MIDI synthesizer (mits ondersteund) ten gehore te brengen.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

SIERRA-HELP-LINE

P.S. Voor de goede orde wil ik nog even vermelden, dat de medewerkers van de SIERRA-HELP-LINE niet via het telefoonnummer van de Software Gids bereikbaar zijn. Vragen voor deze Help-Line kunnen uitsluitend schriftelijk via onze postbus gericht worden, waarna de antwoorden in de eerstvolgende uitgave worden behandeld.
In het geval van KING'S QUEST V, waarmee ik zoals gezegd al een eind gevorderd ben, is het echter wel mogelijk telefonisch tips te vragen (03200-47218).

SPORTING GOLD:

21 GREAT SPORTING CHALLENGES.

Onder deze titel worden thans drie oude spelletjes samen op de markt gebracht. Het zijn CALIFORNIA GAMES, THE GAMES - SUMMER EDITION en THE GAMES - WINTER EDITION.

Om te beginnen de CALIFORNIA GAMES die uit 1987 stammen; zes verschillende spelletjes die zijn gebaseerd op sporten die men in Californië pleegt te beoefenen. Er is skateboarding, foot bag, rolschaatsen, fietscross, frisbee en natuurlijk surfen.
Het volgende spel is THE GAMES - SUMMER EDITION, dat in 1988 uitkwam. Het bestaat uit acht Olympische sporten, die alle plaatsvonden op de Olympische Spelen van Zuid-Korea. Men kan meedoen aan het boogschieten, wielrennen, duiken, hamer-slingeren, de 400 meter horden, het poolstok hoogspringen, de ringen en de brug met ongelijke leggers.
Als laatste dan nog THE GAMES - WINTER EDITION, eveneens uit 1988. Hier is weinig aan gedaan; waar de spelen zich afspelen is een raadsel en aan het einde van de slotceremonie - ongelooflijk maar waar - de aankondiging COMING SOON FROM EPYX: THE SUMMER GAMES, ...juist ja.

Al met al hebben we hier dus te maken met een niet al te bijzondere compilatie van een aantal op zich wel aardige spelletjes uit een "ver" verleden. 21 Eenvoudige spelletjes om zelf weer eens te spelen of anders voor je kleine neefje van vier. Hier geldt dus: weinig nieuws in een nieuw jasje. De prijs is echter veel te hoog.

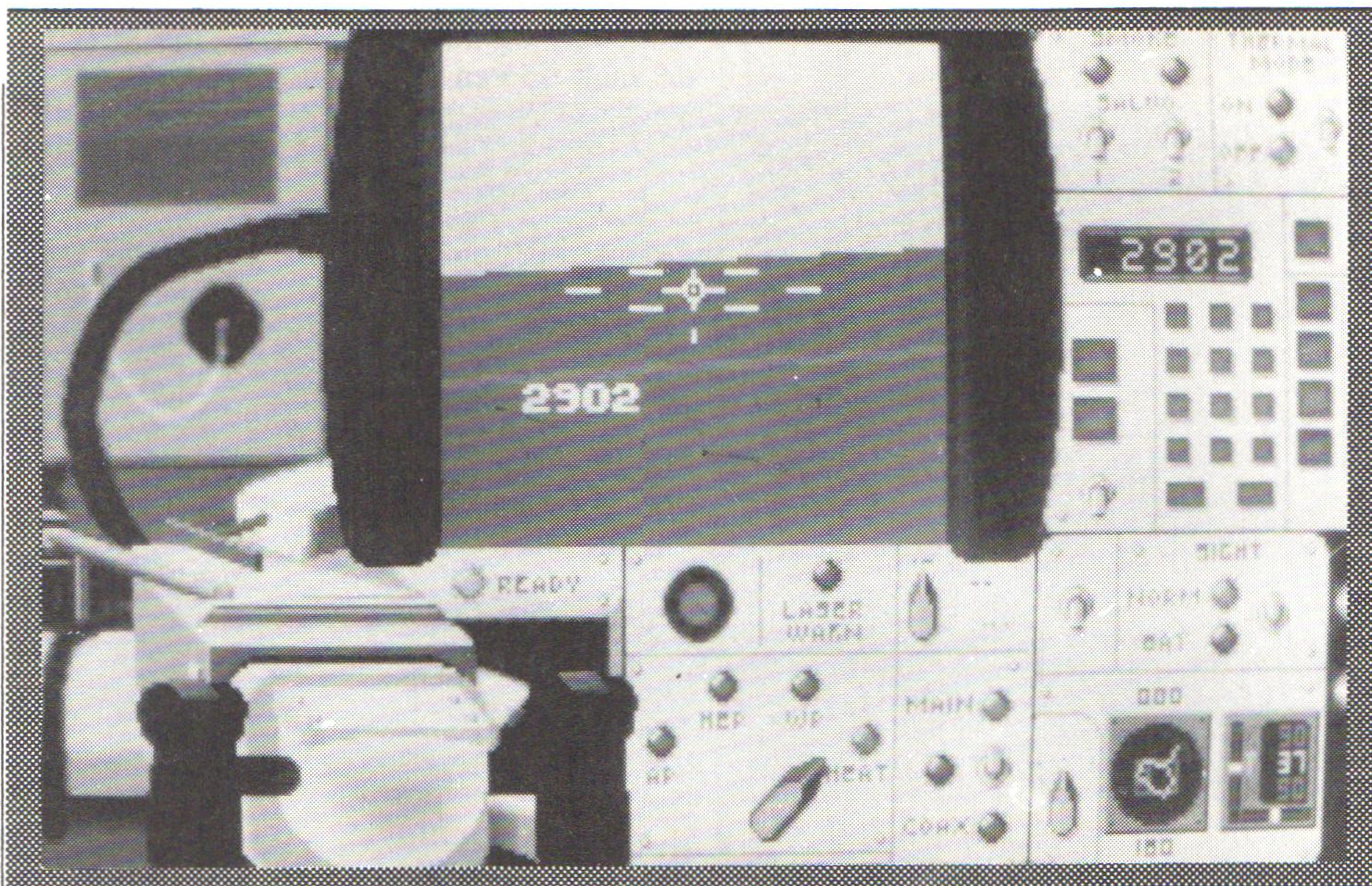
Frans

BEELD:	6
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE :	2
PRIJS	1

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

TANK SIMULATIES.

In het vorige nummer hebben we speciale aandacht besteed aan enkele populaire pakketten onder de duikboot simulaties. Het doel van de speciale aandacht voor een bepaalde categorie is om eens op een rijtje te zetten welke interessante pakketten er op de markt zijn en wat de aangeboden pakketten van elkaar onderscheidt. Hiermee hopen we de eventuele keuze van de lezer te vergemakkelijken en de lezer op de hoogte te houden van de stand van zaken in simuland.



Screenshot M1-Tank platoon

In de afgelopen jaren hebben meerdere software ontwikkelaars zich geworpen op het fenomeen de "Tank". (De naam tank is trouwens afkomstig van de eerste Engelse tanks in de Eerste Wereldoorlog, die verdacht veel leken op opslagtanks voor vloeistoffen.) Tankspellen zijn heel primitief begonnen met 'battlezone' in de arcadehallen, waarbij we vanuit een grof getekende doos blokken op andere dozen (de tegenstanders) afvuurden. Nu schieten we vanuit een op de werkelijkheid gebaseerde tank met laserafstandmeting en nachtzichtkijkers op vijandelijke tanks, die zijn gemodelleerd naar Warschau-Pact voertuigen, waarvan bij de bemanning het Glasnost beginsel nog niet bekend is. De spelen waren enkele jaren terug nog gebaseerd op de enkele tank of het enkele gevechtsvoertuig ("M1 ABRAMS" van Dynamix en "STEEL THUNDER" van Accolade in 1988) die eigenhandig hele regimenten moesten uitroeien. Dat de werkelijkheid hiermee niet overeenkomt, is omdat een geïsoleerde tank in vijandelijk gebied geen schijn van kans heeft tegen met raketten en mijnen bewapende infanteristen. Het wapen kan en mag alleen ingezet worden in groepsverband. Dit aspekt is opgenomen in de meest recente en meest uitgebreide tanksimulaties, 'the state of the art' in simulatie van het begrip tank: Spectrum Holobytes "TANK", Microprose's "M1 TANK PLATOON" en Empire's "TEAM YANKEE".
Natuurlijk blijven er software ontwikkelaars die de speler willen doen geloven in 'supertanks' zoals recent "BATTLE COMMAND" van Ocean. Dit heeft dan echter vaak te maken met het soort computer of de doelgroep waar het spel het eerst voor is geschreven, dan de intentie om een van de werkelijkheid afgeleid spel aan te bieden.

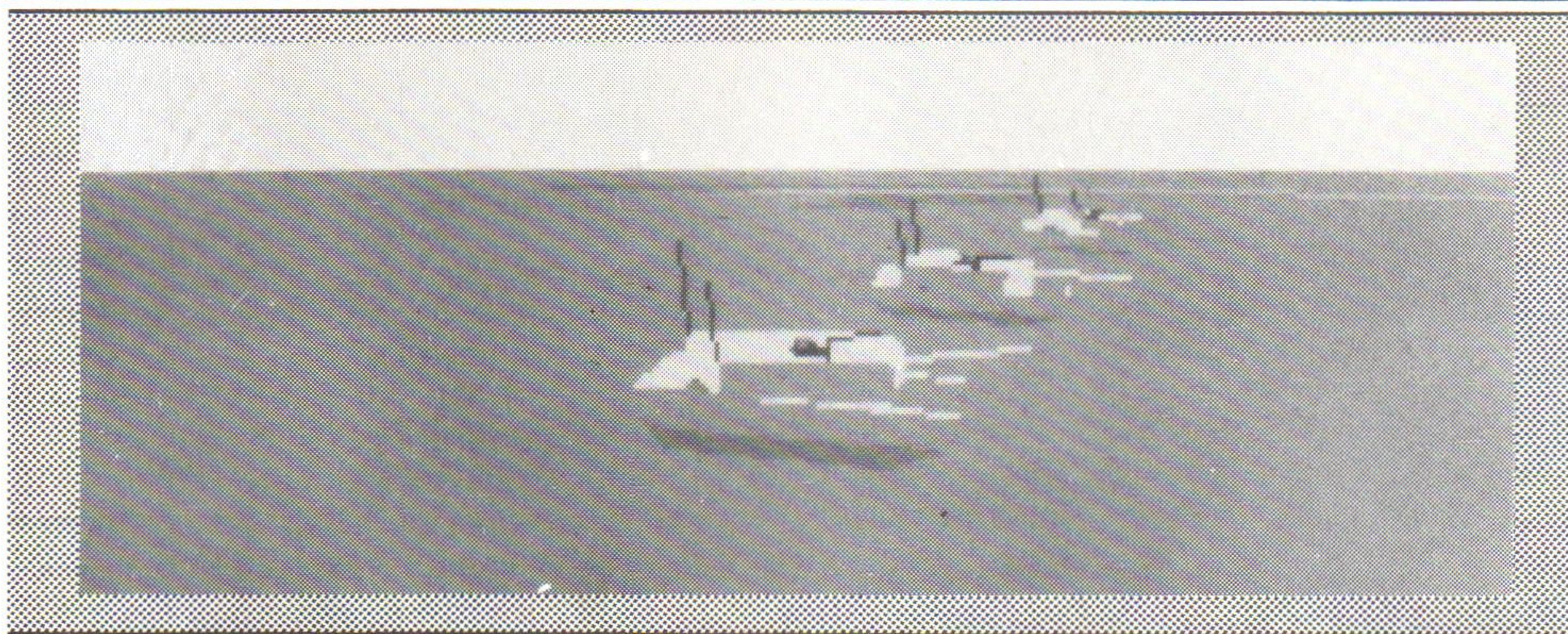
De opzet was om "Tank", "M1 Tank Platoon" en "Team Yankee" in een vergelijk op te nemen. Hetzelfde aantal als bij de special over subsim's. Jammer genoeg wordt Spectrum Holobyte's "Tank" echter niet meer geleverd. Het heeft dus weinig zin om de voordelen van dit pakket duidelijk te maken, als dit pakket niet meer kan worden aangeschaft. Voor een goed begrip van het vergelijk wordt het de lezer aangeraden om eerst in dit blad de recensie van TY te lezen.
(NvdR: een recensie van "Tank" is te lezen in Software Gids nr.1)

Allereerst dienen we te bepalen wat we gaan vergelijken. We kijken naar de spelopzet, de grafische en de muzikale weergave van de spellen, de bijgeleverde documentatie en uiteraard de eigenschappen van de simulaties. In beide simulaties kijken we naar zowel de aktie dimensie als de strategie dimensie. Deze twee dimensies bepalen voor een groot deel het karakter van dit soort simulaties, die zich in het grensgebied bevinden tussen Wargames en actiongames.

Het vergelijk.

De spelopzet van M1 TANK PLATOON is bijzonder rechtlijnig. Men geve een peloton een naam, bepale de kracht van de tegenstander en de soort gevechtsorder (zeven soorten) en trekke ten strijde. De speler krijgt altijd de beschikking over vier tanks, bemand door zestien militairen met verschillende rangen en capaciteiten. De skill van het peloton en van de afzonderlijke tanks wordt bepaald door de gevechtservaring van haar manschappen. Dit groeit naarmate het peloton een langere staat van dienst verwerft. Naast het eigen peloton kan de speler van het brigade-HQ de beschikking krijgen over een ander tankpeloton (M60A1), infanterie in verschillende voertuigen, antitank voertuigen, artillerie en mortier vuursteun, verschillende helikoptersimulators en een heuse A-10 aanvalsjet. De gevechtseenheid kan dus variëren van een peloton tot een team en dit is iedere keer dat opgestart wordt weer anders. Dit geldt trouwens voor alle aspekten van de opdrachten. Het terrein, de lokatie en intenties van de vijand, het weer (zeer belangrijk) worden bij iedere opdracht opnieuw door toeval bepaald, zodat een oneindig aantal variaties mogelijk wordt. Dit is bij Microprose een bekend gegeven.

In TEAM YANKEE staan de volgorde en de opbouw van de scenario's vast. De moeilijkheidsgraad van het spel wordt telkens verhoogd (tot vijf maal) als de vijf bestaande missies met goed gevolg zijn doorlopen. De tegenstander wordt dan talrijker, slimmer en minder goed voorspelbaar, maar de scenario's blijven dezelfde. Het team blijft in skill steeds hetzelfde. De zelfstandige intelligentie en vaardigheid van de verschillende units wordt niet hoger, zodat de vaardigheid van de speler ook op het laagste niveau bepalend blijft. In TY kunnen de eenheden niet worden opgedeeld in zelfstandige voertuigen of sekties en de samenstelling van het team staat vast. De speler heeft altijd de beschikking over twee tankpelotons, één ondersteuningspeloton en één commandopeloton. In TY wordt de speler ook ondersteund door artillerie, middels een van te voren vast te leggen vuurschema.
Dit aspekt kent M1 niet. Ondersteuningsvuur wordt hier bij gelegenheid aangevraagd, wanneer de vijand is waargenomen. In werkelijkheid is van beide sprake. De bevelvoering tijdens het gevecht vindt bij M1 plaats op drie niveaus. Ieder afzonderlijk peloton kan als eenheid wor-



Screenshot M1-Tank platoon

den verplaatst, waarbij o.a. formatie en snelheid moeten worden bepaald. In ieder peloton van de eenheid kan ieder afzonderlijk voertuig worden bestuurd. Zodra dit gebeurt is het pelotonsverband tot tegenorder verbroken. In het tankpeloton kunnen de boordfunkties worden bestuurd. We kunnen dus de rol innemen van de commandant, de schutter en de chauffeur. Wel kan vanuit ieder voertuig in de eenheid een extern gezichtspunt worden ingenomen, om het gevechtsveld te bekijken. Er is in TY sprake van één bevelsniveau, hetgeen de zaken enerzijds eenvoudig houdt en anderzijds de keuze van de speler beperkt. Van externe (3D) views is bij team Yankee in het geheel geen sprake. Alle waarneming vindt plaats vanuit de vier 3D views (per unit één) en de mapviews. Het gebruik van de juiste strategie of taktiek is in beide spelen belangrijk. Bij het moderne tankgevecht zijn terrein en terreincondities van evident belang. In TY komen we in dat opzicht in het terrein bossen, behuizing en waterstroompjes tegen, waardoor het gevecht wordt beïnvloed. In M1 wordt de inzet van de middelen van zowel de tegenstander als de speler (als deze het goed doet) bepaald door reliëf (heuvels), akkers of moeras, stroompjes en bosjes en incidentele behuizing. Andere faktoren die hier worden ingevoerd zijn jaargetijde (sneeuw), weersomstandigheden en in beide simulaties dag en nacht. Vooral het gebruik van reliëf is in M1 erg belangrijk. Eenheden van de tegenstander zijn bijna altijd opgesteld achter een heuvelkam of op een heuvelrug, waardoor het schootsveld wordt vergroot en de trefkans voor de vijand wordt verkleind. Het gemis van reliëf in TY lijdt er in bijna alle scenario's toe dat eenheden over open terrein moeten worden verplaatst. De enige bescherming die dan kan worden geboden is het zo snel mogelijk afschieten van alle zichtbare tegenstanders. Dat dit niet altijd reëel is, mag duidelijk zijn, alhoewel een geheel vlak terrein een voorkomende gevechtssituatie kan zijn.

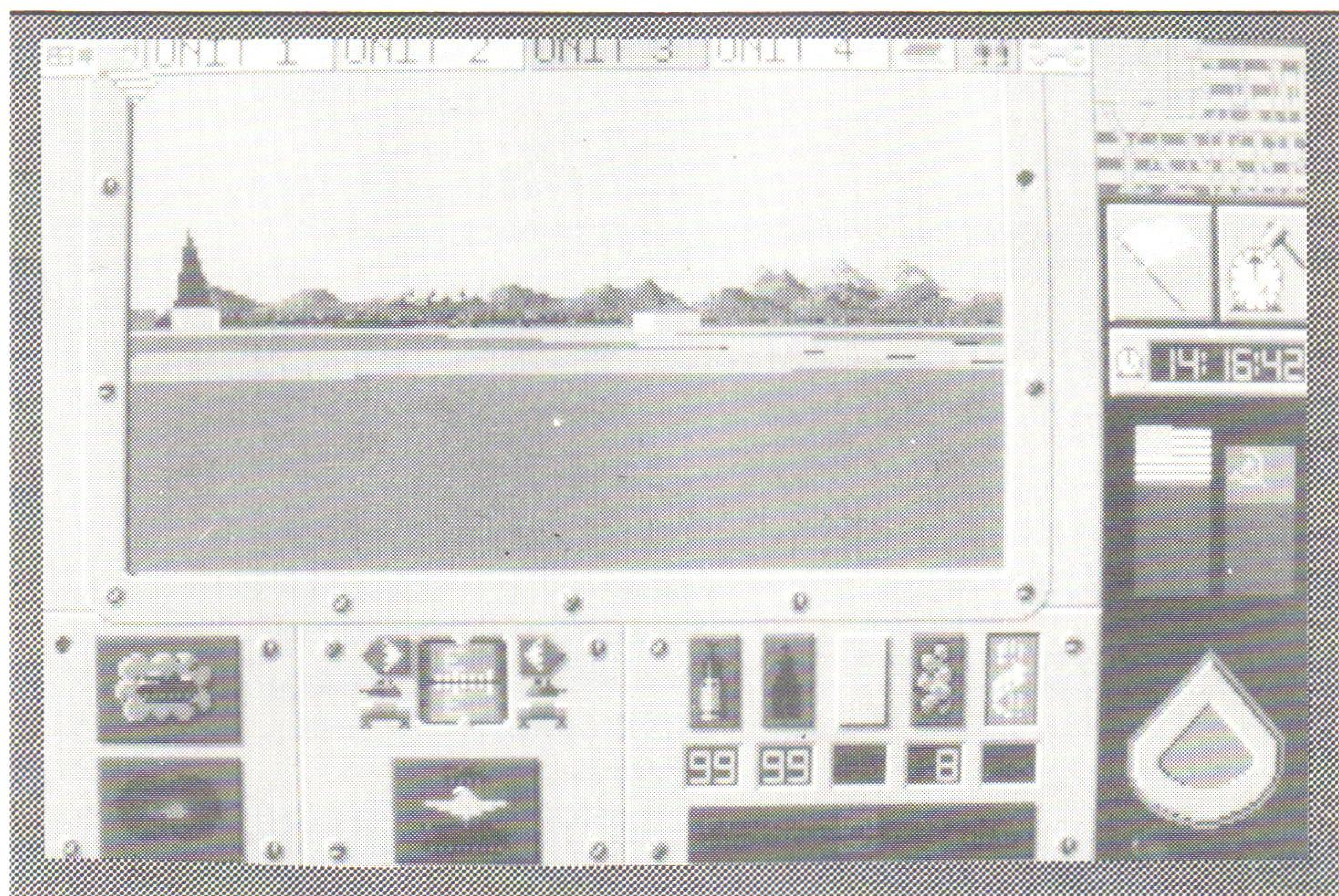
In beide simulaties wordt bij de maximale verplaatsingssnelheid rekening gehouden met het verschil tussen wegen, weilanden en bebossingen of akkers. In de handleiding van M1 wordt uitgebreid ingegaan op gebruikte taktieken en de beperkingen van de verschillende wapensystemen. De handleiding is lijvig en een studieboek op zich. Alle funkties van de M1 Abrams worden uitgelegd, omdat de speler zich hier in het spel ook mee bezig kan/moet houden. Zo worden de volledige werking van het richtsysteem en de laserafstandmeter uitgelegd, waarmee de speler de schuttersfunktie kan beproeven. Dit onderdeel van M1 blinkt uit in gestoken realisme. Van de weergave van de richtinstrumenten tot de capaciteit van de wapens is alles nauwkeurig nagebootst.
De handleiding van TY is veel beperkter, echter zeer duidelijk en goed van opzet. De informatie in de handleiding is grotendeels gericht op de besturing van het spel. Omdat in het spel de nadruk meer wordt gelegd op het taktische element dan op het innemen van de gevechtsposities in de tank, hoeft de techniek niet zo nauwkeurig beschreven te worden. Wellicht kan daarom geopperd worden dat TY toegankelijker is dan M1.

Het zal de gemiddelde speler zeker enige tijd kosten om alle funkties van M1 onder de knie te krijgen. In het daadwerkelijke gevecht, dus het aktiedeel van de simulaties, komt dit verschil ook naar voren. Om in TY vanuit een unit (peloton) het vuur te openen op de vijand, zetten we de laser aan, kiezen we de munitie en plaatsen de cursor op een vijandelijk voertuig. Wanneer de laser de afstand heeft bepaald, drukken we de knop in en zien daarop een brandend voertuig verschijnen bij een treffer of een fontein van zand bij een misser. De cursor funktioneert hier dan als een soort aanwijspunt om de vier wapens van de unit te concentreren.
In M1 is het de bedoeling dat we de schutter volledig zijn gang laten gaan, afhankelijk van zijn vaardigheid of dat we zelf het vizier ter hand nemen. Meteen bij het eerste schot valt het verschil al op. De afgevuurde projektielen volgen een baan naar het doel, die wij kunnen volgen door de kijker. Dit geeft een spectaculair effekt. Na een treffer volgt een tweetraps explosie (munitie en brandstof), waarop het voertuig van kleur en vorm veranderd. Het schieten vanuit deze boordfunktie is bijzonder spectaculair. Temeer daar door de te volgen geprogrammeerde baan van de projektielen, het idee ontstaat dat we écht iets wegslingeren.

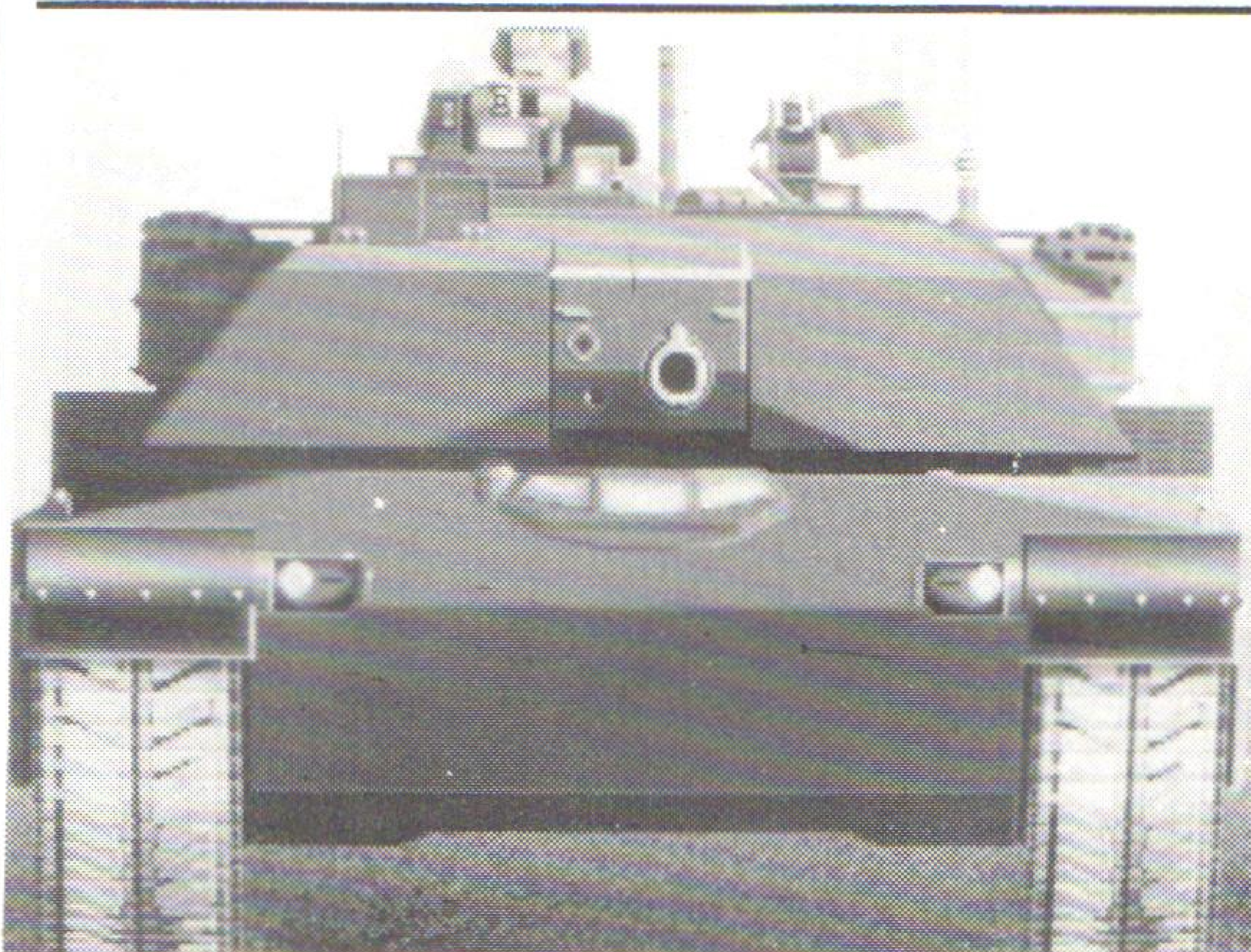
Komt de eenheid onder vijandelijk vuur, gaat het aspekt geluid parten spelen in de realiteit van de simulatie. In TY wordt na een onduidelijk geruis (zie recensie TY) doodleuk de melding getoond dat één van onze eenheden is vernietigd. Artillerie beschietingen, raketten en kanonnen klinken allen gelijk. Het geluid van M1 daarentegen is angstaanjagend echt. Huilende granaten en jets, fluisterende raketten, brommende motoren (ook stationair) en klapperende wentelwieken zijn te horen tijdens het gevecht. De geluiden zijn goed van elkaar te onderscheiden, zowel vanuit de interne speaker als via een muziek kaart. De via AdLib gepresenteerde inslag van een granaat op de tank waar wij in zitten, klinkt alsof iemand met een hamer op een hol vat slaat. En dan hard.

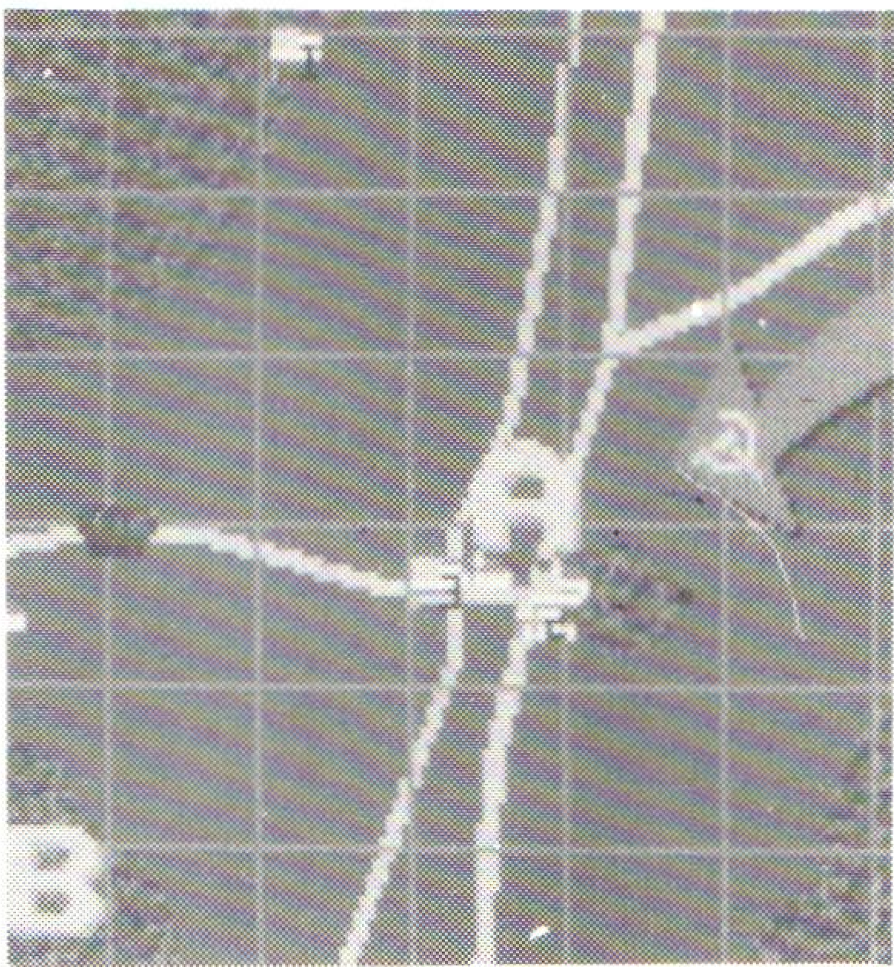
De pakketten verschillen in grafische presentatie. De schermen van TY zijn goed georganiseerd en voortreffelijk weergegeven. Dit geldt zowel voor CGA, EGA als VGA. Hercules wordt niet ondersteund.

Screenshot Team Yankee



Het terrein is in hoog detail weergegeven, alsmede de verschillende voertuigen. Bij voertuigen kunnen we op de kortere afstand wel zien dat deze niet in lijnen zijn geprogrammeerd, maar in blokjes zijn gebitmapped.
M1 is geheel in lijnen geprogrammeerd (vector grafiek), waardoor een goed driedimensionaal beeld wordt verkregen. Enig detail heeft men hiervoor moeten opgeven. Daartegenover staat dat juist door het gebruik van 3D en reliëf in het terrein, verrassende effekten worden bereikt. Bij het gebruik van de externe views over het slagveld (als een soort spirit boven een tank hangen) wordt door deze techniek de indruk gewekt van diepte. Voor beide technieken is iets te zeggen. Om 3D met hoger detail te genereren is een krachtiger processor nodig dan gebruikelijk is onder de thuisgebruikers. Bij iedere beweging van de objecten, dienen de invalshoek en de rotatiehoek opnieuw berekend te worden, hetgeen weer in lijnen en vlakken afgebeeld moet worden. Dit kan het programma vertragen en is zeker minder snel dan de in TY gebruikte techniek van bitmapping. TY ontbeert daartegenover 3D en heeft daarom ook geen externe views. Vergelijken we de prijzen van de pakketten, dan valt op dat deze elkaar niet veel ontlopen. TY is iets (twee tientjes) goedkoper, maar is duidelijk qua prijsstelling bedoeld om te konkurreren. Ook de display van de pakketten is nagenoeg van dezelfde klasse, alhoewel de doos nou niet echt een rol speelt bij de beoordeling. Deze vergelijking is juist bedoeld om de lezer meer informatie te geven dan de buitenkant van de doos. In tegenstelling tot het vergelijk van de subsim's in de vorige uitgave, waarbij een heel duidelijke uitspraak niet kon worden gedaan, omdat het klasseverschil in de simulaties te klein was, is er deze keer een duidelijk onderscheid.





M1 TANK PLATOON is de beste keuze voor diegene die zich serieus wil bezighouden met een tanksimulatie en daar wat studietijd voor over heeft. Als simulatie biedt M1 meer realisme en meer variatie in de verschillende spelvormende elementen.
TEAM YANKEE is een grafisch heel aantrekkelijk pakket, maar net te klein voor zijn konkurrent.
Tot uw dienst.

Douwe.

P.S. In verband met de ontwikkeling van het 'Electronic Battlefield System' door Spectrum Holobyte, is het onwaarschijnlijk dat 'Tank' niet meer op de markt zal verschijnen. Het 'Electronic Battlefield System' concept combineert verschillende pakketten (FALCON 3.0, AVENGER A-10 én TANK) in één battlefield, waarbij meerdere spelers via modem kunnen deelnemen aan het gevecht. Wanneer dit systeem in Europa verschijnt zal 'TANK' zeker weer verschijnen en zullen wij aan deze bijzondere ontwikkeling zeker veel aandacht besteden.

Titel:	M1 Tank Platoon	Team Yankee
Producent:	Microprose	Empire simulations
Hercules:	Ja	Nee
CGA:	Ja	Ja
EGA:	Ja	Ja
VGA/MCGA:	Ja	Ja
Joystick:	Ja	Nee
Mouse:	Nee	Ja
Adlib:	Ja	Ja
Kb op schijf:	659	360
Bevelsniveau:	Peloton (1 tot x maal)	Peloton (4 maal)
	Voertuig	
	Battlestations (4 per tank)	
Variabelen:	Dag/nacht	Dag/nacht
	Bodemsoort	Bodemsoort
	Jaargetijde	
	Weersomstandigheid	
	Kracht vijand	Integrale moeilijkheid
	Skill manschappen	
	Samenstelling eenheid	
Afbeeldingen:	Realistische interieuren	Commando screens
	Realistische exterieuren	Realistische exterieuren
Ondersteuning:	Artillerie en mortieren	Artillerie
	Helikopters en Jets	
Overzichten:	Overzichtsmap	Map per unit
	Spirit view buiten voertuig	

ADVENTURES.... SIMULATIE....

PC SOFTWARE

ARCADE.... STRATEGIE....

TOPPERS UIT DE SOFTWARE GIDS:

ATOMIX	59,=(6)
ALTERED DESTINY	109,=(6)
ATF II	89,=(6)
BAD BLOOD	119,=(3)
BATTLE CHESS	99,=(2)
BATTLE CHESS II	99,=(5)
BUDOKAN	89,=(5)
CENTURION	89,=(3)
CODENAME: ICEMAN	129,=(3)
COLONEL'S BEQUEST	129,=(3)
CRIME WAVE	129,=(5)
DRAGON STRIKE	99,=(4)
ELVIRA MISTRESS o/t DARK	139,=(6)
FACES	99,=(4)
FIRE & FORGET II	99,=(5)
FOUNTAIN OF DREAMS	89,=(5)
FUTURE WARS	89,=(4)
GUNSHIP	119,=(5)
HARD NOVA	99,=(6)
HARPOON	129,=(6)
INFESTATION	99,=(5)
ISHIDO	99,=(6)
JONES IN THE FAST LANE	119,=(6)
KING'S QUEST 5 combi	129,=(6)
KING'S QUEST 5 AT/VGA HD	139,=(6)
LHX ATTACK CHOPPER	129,=(3)
LOOM	119,=(3)
M 1 TANK PLATOON	149,=(6)
MIDWINTER	119,=(5)
MIGHT & MAGIC 2	99,=(4)
M.U.D.S.	79,=(6)
OIL'S WELL	89,=(6)
OPERATION STEALTH	99,=(6)
PGA TOUR GOLF	89,=(3)
PIRATES!	89,=(5)
PRINCE OF PERSIA	99,=(4)
RAILROAD TYCOON	119,=(3)
SECRET OF MONKEY ISLAND	99,=(6)
SILENT SERVICE II	119,=(5)
SIM CITY	99,=(3)
SORCERIAN (Dragonslayer 5)	129,=(5)
STAR CONTROL	99,=(6)
STORMOVIC	99,=(5)
TEAM YANKEE	119,=(6)
TEST DRIVE III	99,=(5)
THEIR FINEST HOUR	99,=(3)
TRACON	109,=(3)
TRACON II	159,=(4)
ULTIMA V	89,=(1)
ULTIMA VI	119,=(2)
WAR OF THE LANCE	99.=(4)
WHERE IN TIME IS CARMEN	109,=(6)
WING COMMANDER	129,=(6)
WOLFPACK	109,=(5)
ZELIARD	89,=(6)

Achter de prijs staat, tussen haakjes, het nummer van de Software Gids waarin dat programma is gerecenseerd.

Let bij bestellingen op de disketteformaten DD/HD zoals in de recensies vermeld!

SOUND BLASTER muziekkaart	*FL. 479,=(4)*
C/MS uitbreiding	*FL. 99,=(4)*
SOUND BLASTER INCL. C/MS	*FL. 549,=(4)*

Bel voor informatie: 03200- 47218

Software Gids TOP 10

1	(1) Railroad Tycoon	Micro Prose
2	(2) Their Finest Hour	Lucasfilm
3	(3) Sim City	Infogrames
4	(-) Wolfpack	Broderbund
5	(4) Ultima 6	Origin
6	(5) Prince of Persia	Broderbund
7	(-) Indiana Jones	Lucasfilm
8	(-) Populous	Bullfrog
9	(6) Champions of Krynn	S.S.I.
10	(7) Sorcerian	Sierra

Bestellingen: Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Prijzen inkl. verzendkosten. Bij levering onder rembours wordt FL. 5,= kosten in rekening gebracht. (Remboursen alléén binnen Nederland)

Vermeld bij uw bestelling het disk-formaat (3.5" of 5.25", DD of HD. Zie de recensies). Heeft u meerdere formaten, vermeld deze dan.

Indien niet voorradig dient u rekening te houden met een levertijd van 2 à 3 weken.

Advanced Tactical Fighter II.

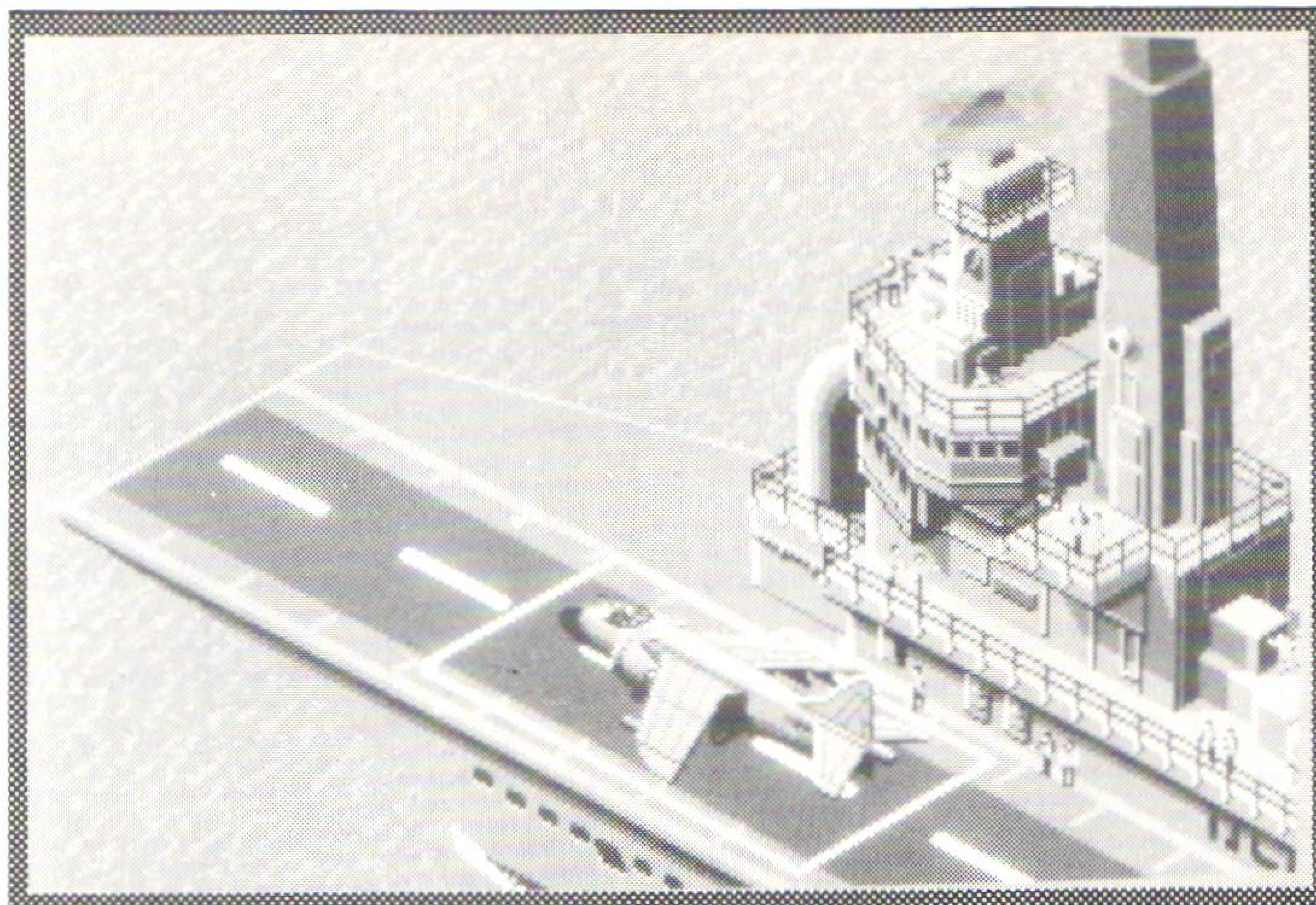
Activision.
PC & Compatibles:
VGA en EGA (max 16 kleuren).
CGA, Tandy, Hercules.
Joystick en muis optioneel.
Diskettes: 3.5" of 5.25"
Aantal spelers: 1.
Geen muziekkaarten.
Richtprijzen:
PC, AMIGA, ATARI-ST FL. 89,=

Bij het opstarten van dit spel, was ik kompleet in het ongewisse omtrent de categorie waartoe dit spel gerekend zou moeten worden. "A unique blend of arcade action en mindblending strategy" wordt op de doos vermeld. Simulatie van een 'Advanced Tactical Fighter' met een strategisch zwaartepunt enerzijds en een bijzondere neiging tot arcade-game of joystick- kunstwerk anderzijds. Ik heb het maar even in het midden gelaten.

Het scenario van ATFII is geplaatst in de 21e eeuw, wanneer blijkbaar een staat van oorlog is afgeroepen tussen twee technologisch hoog ontwikkelde partijen, met de intrigerende benamingen "groen" en "rood". In de (bijzonder beknopte) handleiding is niet echt terug te vinden tegen wie en waarom er nu gevochten moet worden, maar gevochten wordt er. De uiteindelijke bedoeling van het spel is om de machtsbalans tussen de twee partijen ten goede van de goede partij (groen) te laten doorslaan, door missies te vliegen in de ATF tegen vijandelijke strategische en taktische doelen. De ATF heeft iets weg van de F-18 Hornet van de Amerikaanse Marine, met dien verstande dat er in het spel een uitvoering is afgebeeld die niet zou misstaan in een nieuwe aflevering van George Lucas' Star Dwars sage.

Voor de missies kunnen we de ATF bewapenen met lucht-lucht en lucht-grond raketten, munitie voor het boordkanon en een hoeveelheid brandstof, afhankelijk van de afstand van de basis naar het doel. Alles wordt middels een druk op de knop automatisch geladen als de ATF nog in de hangar staat. Als we eenmaal zijn opgestegen, na het niveau van moeilijkheid te hebben gekozen, kunnen we de vluchthoogte zelf bepalen of door een boordcomputer het vliegtuig op een vaste hoogte boven de grond laten vliegen (zgn. contour vliegen). De boordcomputer maakt dan gebruik van het reliëf in het terrein om een zo laag mogelijk radar beeld en maximale zicht dekking te creëren.
Dit terrein echter bestaat niet uit het ons zo vertrouwde beeld van grazige weiden en rivieren, dorpen en wegen. Het gebied waar wij in vliegen, blijkbaar de wereld in de volgende eeuw, is een eindeloos schaakbord, een opeenvolging van gekleurde vierkante velden waarin reliëf is aangebracht. Er wordt hierbij heel aardig omgegaan met de zestien kleuren die het programma maximaal verwerkt (zowel VGA als EGA). In CGA is het beeld al weer minder spannend en is er van aantrekkelijk detail geen sprake. De schaakbord illusie wordt al snel verstoord als de eerste tegenstanders zich aankondigen in de vorm van "rooie" ATF's. In formaties die me sterk doen denken aan de formatie sprites van After Burner komen ze frontaal aanvliegen.

De weergave van de verschillende toestellen die in beeld komen, had wat mij betreft wel iets beter gemogen. Te lang worden de objecten afgebeeld door middel van dezelfde afbeelding (sprite), terwijl de kijkhoek al lang is veranderd. Dit geeft een wat slordig beeld en haalt in de grafische score het programma naar beneden. Het neerhalen van deze tegenstanders is niet zo moeilijk, omdat ze gerieflijk in mijn vizier vliegen. Enkele korte stoten uit het boordkanon, een luchtdoel raket weg en klaar is Kees. (Een door ons afgevuurde luchtdoel raket wordt door het programma trouwens afgebeeld als een kruisje in het scherm. Niet echt enerverend.) Een groter probleem zijn de doelzoekende raketten, die mijn waarschuwingsscherm wel registreert, maar die ik niet kan



lokaliseren. Ik weet dat ze op me af komen, zet mijn 'jammer' aan, wijzig mijn koers, maar het mag niet baten. Mijn missie is voorbij als voor mijn ogen de ATF explodeert na in aanraking te zijn gekomen met een doelzoekende raket.

Nogmaals stijg ik op. Mijn doel is deze keer een rooie tank. Ik zet koers naar het doel en wil me deze keer niet van mijn koers laten afleiden. Opnieuw word ik aangevallen, en opnieuw gooi ik de eerste golf aanvallers van me af. Volgens mijn radar zitten er twee recht achter me. Mijn eerste reaktie is om de luchtrem aan te zetten en een hoek van 90 graden te slaan, om mijn tegenstanders door te laten schieten. De ATF wil echter niet wat ik wil. Als door onzichtbare muren tegengehouden, wil de ATF niet meer dan 30 graden met mij mee draaien. Een flauw bochtje is het gevolg. So much for simulation. Desalniettemin komen mijn achtervolgers mij nu voorbij en ik kan ze eenvoudig in hun uitlaat knallen. Terug naar de oude koers, want we mogen de eigenlijke missie niet vergeten. Nu moet gezegd worden dat het, zeker in een spel als dit, zeer aanlokkelijk is om maar te pakken wat er in de buurt is, wanneer het einddoel maar niet in zicht wil komen. Een groot deel van de vlucht naar het doel hebben we ruim de gelegenheid om de laatste restjes uit de neus te verwijderen. Ik kan me voorstellen dat een piloot op een "tactical" missie de rust prefereert boven een konstant gevecht. Maar in een aktiespel als dit is een rustpauze niet nodig en zeker niet op zijn plaats. Wanneer uiteindelijk het doel wordt bereikt, brandt de rooie verdediging in alle hevigheid los. Het is mij daarom maar één keer gelukt om het doel uit te schakelen en te overleven. Als we niets presteren krijgen we dat van het programma (lees commandant) goed ingepeperd.

ATF II is een aardig programma. Er zijn echter vliegsimulaties die als arcade- of aktiespel beter funktioneren dan deze en dan wat realisme toevoegen. ATF wil wel even pakken, maar houdt niet bezig op de lange duur. Debet daaraan zijn onder andere de saaie delen van de vluchten die moeten worden uitgevoerd en de herhaling van de gevechtsbeelden. Als we de attack-run van één vliegtuig hebben gezien, hebben we ze allemaal gezien. De programmering van het geluid helpt het programma geenszins. Alleen enkele plofgeluidjes en minimale motorgeluiden zijn meegenomen.
De indruk die het programma bij mij heeft achtergelaten is dat het alleen aan te raden is voor de wat jongere joystick fanaat, die de complexiteit van simulaties wil vermijden. Ik ben er niet stuk van, terwijl de programmeurs op een bijzonder simpele wijze iets meer aantrekkingskracht in het spel hadden kunnen aanbrengen.

Douwe.

PC/AMIGA/ATARI-ST:	
BEELD:	7
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	3
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SIERRA-HELP-LINE

In deze rubriek proberen Daan den Hollander en Dirk Willem van Dam vragen van onze lezers over Sierra adventures te beantwoorden. Tevens zullen zij tips en oplossingen geven van Sierra-On-Line adventures. Vragen voor deze rubriek sturen naar:

Sierra-Help-Line
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM Lelystad.

Oplossingen en tips van andere lezers (ook van andere adventures) blijven uiteraard nog steeds welkom en kunnen ook naar deze postbus gestuurd worden.

KING'S QUEST I

In Kasteel: open door, bow to king, talk to king.
Grote Steen: move rock, look into hole, take dagger.
Bij boom: climb tree, look nest, take egg.
Veld achter het kasteel: look ground, take carrot, eat carrot, take carrot.
Boomstronk: look into stump, take pouch, open pouch.
Bij put: climb bucket, leave bucket, swim, cut rope, fill bucket, dive. (Ga het hol binnen).
Hol van de draak: throw water at dragon, take mirror (Ga nu weer terug naar de put en ga via het water weer omhoog), climb rope.
Wei met klavertjes: take clover.
Schaal in de wei: take bowl, read bottom of bowl.
Noteboom: look tree, take walnut, open walnut.
Elf bij het meer: talk to elf.
Geitestal: open gate, close gate, show carrot to goat, open gate.
Bij brug:: De geit jaagt de trol die op de brug staat weg
Hut in het bos: put bowl on table, say fill, take fiddle.
SAVE GAME !!
Bij heksenhuis: eat house, open door.
In heksenhuis: open cupboard, take cheese, take note, read note, (als de heks komt) push witch.
Bij gnoom: look gnome, talk to gnome.
De naam van de gnoom: IFNKOVHGROGHPRM. look floor, take beans.
Kromming van rivier: take pebbles.
Hol van de adelaar: jump (paar keer proberen), als je hem vast hebt moet je meevliegen.
Paddestoel op eiland: take mushroom.

KING'S QUEST 1 The Map

*	1	2	3	4	5	6	7
8	*	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	*	25	26	27	28	29
30	31	*	32	33	34	35	36
37	*	38	39	40	41	42	43

*= GEVAARLIJK!	12= Wei (schaal)	24= Zijkant hut	36= Bloemweide
1= Meer	13= Stal	25= Rivier	37= Heksenhuis
2= Toegang trap	14= Stal	26= Eiland	38= Notenboom
3= Oever	15= Meer	27= Brug	39= Wei
4= Meer	16= Meer	28= Brug	40= Bos
5= Klaverwei	17= Grote steen	29= Meer	41= Brug
6= Meer	18= Slot	30= Meer	42= Rivier
7= Hol	19= Start	31= Uitgang onderw.	43= Boom
8= Put	20= Meer	32= Bocht rivier	
9= Boom	21= Waterval	33= Rivier	
10= Veld	22= Boomstronken	34= Gnoom	
11= Veld	23= Hut	35= Brug	

Gat in de grond: spring in het gat.
Onderwereld: give cheese to rat, open door, play fiddle, take shield, take sceptre.
Uitgang naar boven: eat mushroom, ga dan naar buiten.
Voor het hol van draak: plant beans, climb beanstalk.
Boom in wolkenland: look into hole, take sling, use sling, take chest.
Bij de reus: daar moet je je verstoppen en wachten tot hij slaapt, dan moet je bij de trap naar beneden.
Bij kasteel: open door, bow to king.

THE END

Dirk Willem van Dam en Daan den Hollander.

Leisure Suit Larry II:

LARRY GOES LOOKING FOR LOVE

Voor het huis: Loop de garage in, GET DOLLAR, Ga nu naar de drankwinkel.
Veld voor drankwinkel: LOOK HOLE.
In drankwinkel: BUY TICKET. Ga nu naar de TV studio.
In TV studio: SHOW TICKET. (Schrijf alle nummers op die receptioniste zegt en als je jouw nummers moet invullen typ je de nummers die zij zei in).
Wachtkamer TV Studio: SIT (wacht tot er iemand komt), STAND (loop de studio in als je weer uit de studio bent), SIT, (wacht tot er weer iemand komt) STAND, (loop de studio in). Ga nu de TV studio weer uit en ga naar de boetiek.
In Boutique: GET SWIMSUIT, PAY. Ga nu weer naar huis toe.
Voor het huis: LOOK THROUGH TRASH (2x), GET PASSPORT.
Ga naar de Drogist: GET SUNSCREEN, PAY. Ga nu naar de drankwinkel.
In drankwinkel: GET SODA, PAY. Ga nu naar de kapper.
Bij de kapper: SIT. Ga nu naar de nieuwe muziekwinkel.
In muziekwinkel: TALK TO GIRL. Ga nu naar de kade.
Op de kade: SHOW TICKET. Loop de boot op en als je binnen bent ga je naar je eigen hut.
In hut: TAKE FRUIT, OPEN DOOR (rechter deur). (Verlaat de kamer weer zo snel mogelijk !!!)
In eigen hut: WEAR SWIMSUIT. Ga nu weer door de deur rechts, nu is ze weg. Loop naar het nachtkastje, TAKE KIT. Ga weer naar je eigen hut, verlaat deze en ga naar het zwembad.
Zwembad: USE SUNSCREEN, LIE DOWN. (Wacht op de vrouw, maar ga NIET met haar mee!). GET UP. Loop het water in en typ meteen: SWIM, TAKE BREATH, DIVE (in het diepe gedeelte), GET TOP. Zwem weer naar de oppervlakte. GET OUT, USE SUNSCREEN. Ga weer naar je hut toe.
In hut: WEAR SUIT. Ga nu naar de kapperszaak.
In kapperszaak: SIT. Ga nu naar de bar.
In bar: GET DIP. Ga nu naar de stuurhut.
In stuurhut: Loop heel voorzichtig langs de zijkant en zorg dat de kapitein je NIET ziet.!! SWITCH LIFEBOAT TIMER. Ga nu naar het sloependek.
Op sloependek: GET IN BOAT.
Op water: Typ METEEN: DROP DIP, WEAR WIG. Na een

tijdje spoel je aan op een eiland, ga naar onder toe.
Eiland (Naaktstrand): GET BIKINI. Ga nu weer omhoog en naar rechts.
Oerwoud: GET FLOWER.
Restaurant: TALK TO MAN, SIT. Loop naar de grote tafel links in beeld. PAS OP: Eet NIKS van het eten!!! GET KNIFE. Verlaat nu het restaurant weer.
Hotel: TAKE MATCHES, TAKE SOAP, WEAR BIKINI.
Kapsalon: SIT. Nu moet je weer naar het Hotel.
Hotel: PUT MONEY IN TOP.
Strand: CHANGE CLOTHES. Ga nu een veld omhoog en loop langs de KGB. Als je langs de rotsen bent, typ dan meteen: CHANGE CLOTHES.
Voor vliegveld: Loop op de twee mannen bij de deur af. GIVE FLOWERS. Ga het vliegveld in en dan naar links en ga de kapsalon in.
In Kapsalon: LOOK AT GIRL, SIT. Ga nu naar de douane.
Douane: Show passport. Loop naar rechts.
Bagageband: Ga voor de band staan. Pak iedere koffer (GET SUITCASE) tot je een bom hebt.
Loket: BUY TICKET. Ga nu weer door de douane en dan weer naar rechts.
Vertrekhal: Loop naar de automaat rechts. BUY INSURANCE. Loop naar de balie. BUY FOOD (Eet het NIET op!!!) GET PIN. Ga nu op de lopende band staan.
Sluis: Loop naar de balie. GET PAMPHLET, SHOW TICKET. Loop nu het vliegtuig in.
In vliegtuig: GIVE PAMPHLET TO MAN, GET AIRSICK BAG, STAND. Loop nu naar rechts en ga aan het einde van de staart staan. WEAR PARACHUTE, OPEN PADLOCK WITH PIN, TURN HANDLE, OPEN DOOR. Als je in de lucht zweeft: USE PARACHUTE. Nu val je in een boom.
In oerwoud: CUT HARNESS, GET STICK. Er is een opening linksonder in beeld. Zet speed op SLOW. Loop langs de zijkant. Dit is de enige manier om het te halen! Loop naar beneden.
In oerwoud (2): Kijk uit! Er hangt in de boom een slang! Als hij je wilt aanvallen typ je: USE STICK. Loop nu naar rechts.
Bij moeras: Als je goed kijkt zie je een paadje van DONKERE vlekken, daar moet je overheen lopen!
Bij rivier: loop naar de liaan. JUMP (3x). Loop naar de boom. GET VINE. Ga nu naar rechts.
Dorpsplein: GET ASHES. Loop weer terug naar het strand. GET SAND. Ga nu weer naar het dorpsplein en loop naar de afgrond.
Afgrond: THROW VINE OF BRANCH. Loop nu rechtdoor tot je bij de ijstrap komt.
Ijstrap: USE ASHES (of USE SAND). Loop nu weer rechtdoor.
Krater: Loop naar het gat rechtsboven: PUT AIRSICK BAG IN BOTTLE, LIGHT BAG, THROW BOTTLE AWAY.

EINDE SPEL.

Dirk Willem van Dam en Daan den Hollander.

We hebben nog diverse andere oplossingen en tips voor deze 2 adventures gehad en bedanken hierbij **SAMUEL HENDRIKS en MARTIJN van GESSEL.**
De brieven met vragen over deze adventures hebben we niet apart behandeld, daar vrijwel iedereen met deze komplete oplossingen in staat moet zijn de adventures tot een goed einde te brengen.

Dan nu verder met de andere inzendingen.

SPACE QUEST III

DE VOLLEDIGE OPLOSSING:

Ga naar de tunnel en GET WIRE, dan naar de CONVEYORBELT, klim op de conveyor en type STAND UP en dan JUMP.
Loop naar links naar de Grabber en type CLIMB DOWN.
Ga de U-bocht om en naar het volgende scherm, dan USE GRABBER, pak motivator.
Ga door en stop na de tweede U-bocht, dan DROP CLAW en de motivator wordt in het schip geplaatst.
Ga dan terug naar de eerste U-bocht en type EXIT, loop door en laat je in het gat vallen, ga daarna naar de linker muur en type LOOK HOLE. Pak dan de REACTOR, klim de ladder op en TAKE LADDER.
Ga dan naar het hoofd van de robot en klim er in. Als je beroofd wordt door een rat moet je terug om de reactor opnieuw te pakken. Ga dan weer naar het hoofd en als je onder het hoofd bent, zie je een schip.
Gebruik de ladder om op het schip te klimmen en OPEN HATCH. In het schip moet je de reactor plaatsen en hier heb je het WIRE ook nodig. Op de stoel van de piloot moet ook geld liggen, dus type LOOK CHAIR en ga dan zitten, start vervolgens de motoren en de radar als je zweeft, druk 8, aktiveer het schild en vuur.
Nu ben je in de ruimte en je gaat dan naar de Pleebhut naar de WORLD OF WONDERS, laat aan dinges achter de toonbank de GEM zien, zeg twee keer "nee" en dan "ja" bij 425 Buckazoids, koop de Orat on a stick, Heat proof underwear en de Astro-chicken flight hat.
SAVE OP DIT PUNT.......!
Nadat je vriendelijk bent toegesproken door de robot ga je terug naar je schip (pas op!) dan naar het veld links om de Killer Pods heen en wacht op de robot. Als de Killer Pods de robot hebben afgemaakt, kun je de Invisibility Belt met de Orat pakken.
Ga nu naar Monolith Burgers, bestel het hele menu en je vindt een Decoder-ring, speel dan op de Arcade en als je lang genoeg speelt, krijg je een bericht in code.
Help us! We are being held captive by Scumsoft on the small moon on Pestulon. An impenetrable force field surrounds the moon. It must first be deactivated. It's origin is unknown to us. Scumsoft security is armed with yellow pistols. We are counting on you whoever you are!
Two guys in trouble.
Ga naar Ortega, draag het Heat-proof-underwear en pas op met oversteken.
Wacht tot de wetenschappers weg zijn, zoek de Detonator en de Pole (dat is de paal rechts).
Dan naar rechts, twee velden omhoog, de trap af, een scherm rechts en de trap op. Loop dan naar de rand en Use Detonator.
Dan terug naar de oversteekplaats en Use Pole.
Ga nu naar Scumsoft, Wear Belt, Use Belt en ga naar binnen (wel vlug!). Push Button bij de lift en neem de eerste deur aan je rechter hand. Look en Examine Closet en Take Coveralls, ga dan de deur aan je linkerhand binnen.
SAVE GAME!
USE VAPORISER --OVERAL-- zoek Boss Picture, maak kopie bij kopieerapparaat vlakbij, hang origineel terug en ga naar de Boss kamer, Use Vaporiser, verlaat scherm, ga terug als de Boss weg is, pak dan de KEYcard en ga terug naar de gang.
Ga naar deur rechts, Use Card, Show Picture en Use Vaporiser bij de gevangenen.
SAVE GAME!
In de robot vooruit blijven lopen en blijven rammen tot de ander omvalt, waarna je weer in het schip terechtkomt.
SAVE GAME!
In het schip moet je je wapens gebruiken en je schild afwisselend voor en achter aanzetten (als je het schild niet nodig hebt, afzetten). Wanneer je de schepen hebt vernietigd is het spel afgelopen.

R.G.Sinkgraven.

Ook met deze oplossing zullen weer enkele briefschrijvers met vragen in staat zijn dit adventure uit te spelen.
Alfred Debels.

computercollectief

microcomputer tijdschriften boeken en software

in BELGIE is alles verkrijgbaar bij:
HET COMPUTERWINKELTJE MECHELEN
M Sabbestraat 39, B-2800 Mechelen
tel: 015-20 66 45 fax: 015-20 73 32
HET COMPUTERWINKELTJE BRUGGE
Moerkerksesteenweg 241, B-8310 Brugge
tel: 050-37 09 61 fax: 050-36 16 55

COMPUTERBOEKEN Top 30 Maart 1991

Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke) .. 69
WordPerfect 5.1 Gebruikersboek (Veen) 65
Basishandleiding WordPerfect 5.1 15
Gids voor Microsoft Works 2.0 NL .. 59,50
Leidraad DrawPerfect 1.1 12,95
Het Grote LARRY Boek 29,50
Starten met MS-DOS/PC-DOS (Boeke) . 32,50
*Clipper Programming Guide, 2nd 5.0 .. 79
Basiscursus MS-DOS 29,50
Het Complete DOS 4.0 Boek 69

Basishandleiding WordPerfect 5.0 15
Werken met WordPerfect 5 (Boeke) 69
Inleiding tot WordPerfect 5.1 NL 49
Hintbook Leisure Suit Larry III 25
Werken met PC Tools Deluxe 6.0 69
Leidraad WordPerfect 5.1 12,95
Programming Windows 3 (Petzold) 79
Vraagbaak WordPerfect 5.1 NL 69
Werken met Cipper (Tiley) 68
Basishandleiding WP-Library 15

*Basishandleiding C 15
MS-Windows 3.0 Gebruikersgids 49,50
PC Magazine DOS Power Tools, 2nd Ed. 119
Grote MS-Windows Boek t/m 3.0 39,90
PC Tools DeLuxe 6 (Kahrel) 52,50
Leidraad DOS 4.0 12,95
Tom Rettig's FoxPro Handbook 69
*Handleiding DOS 4.01 (Oets) 49
Programmeercursus dBASE III Plus 68
*Tekenen met Dr.Halo/Dr.Genius 22,50

HIERONDER EEN OVERZICHT VAN ZEER RECENT BINNENGEKOMEN BOEKEN

DOS, OS/2, Windows, UNIX

Werken met Windows 3.0 NL 69
Praktijkboek Windows 3.0 NL 49
Programming Windows 3 (Petzold) 79
*Windows 3 for BASIC Programmers 79
Windows 3: Complete Reference . 79
*Undocumented DOS 99

Programmeertalen

*Using Turbo Debugger and Tools 59
BASIC PowerTools 99
QuickBASIC 4.5 voor Gevorderden 68
*Turbo Pascal 6: Complete Ref. 79
Turbo C++ DiskTutor 99
Turbo C++ Bible 79
*Encyclopedia C for MS-C 6.0 .. 79
*Programmeren in TurboPascal 5.5 69
*QuickStart Turbo Pascal 6.0 .. 29

Macintosh, ST, Amiga

*ResEdit Complete - incl 2.1 ... 79
Complete Book of HyperTalk 2 . 59
*Programmer's Guide to MPW 2.3 65
*Mac THINK Pascal Programming I 59
QuickStart WordPerfect/Amiga . 29
Using MacDraw - covers II 59

PC

IBM PS/2 from Inside Out 59
Progr Guide to EGA/VGA/SuperVGA 69
*Micro Channel Architecture Hb. 79
Grote PC Hardwareboek 69,90

Databases, Spreadsheets

*Clipper 5.0 Programming Guide 79
*Using Clipper, 2nd Ed 5.0 69
Werkwijzer Clipper 5.0 24,50
Understanding dBASE IV 1.1 .. 65
*Best Book of FoxPro 59
*Using Quattro PRO 2 65
*1-2-3 Release 3.1 Complete Ref 79
Using 1-2-3 Release 3.1 69

CAD

Complete AutoCAD incl. Rel 11 . 79
*Mastering AutoCAD Release 11 .. 70

WordProcessors, DTP

Praktijkboek Word voor Windows 69
*WP 5.1 voor echte beginners 19,50
*Shift F8: Opmaken met WP 5.1 49,95
Werken met WordPerfect 5.1 69
*Ventura Tips & Tricks for 3.0 69

Graphics, Utilities, diversen

Leidraad BUNDEL (20 stuks) ... 69
Official XTREE Companion 39
Official SpinRite II Companion 45
WordPerfect Office Complete Ref 79
King's Quest Companion I-V ... 39
Tekenen met Dr.Halo/Genius . 22,50
Using Norton Utilities 5.0 .. 59
*PostScript Language Ref. 2nd Ed 69
Bit-Mapped Graphics 69
*Werken met Norton Utilities 5.0 69

N I E U W B I N N E N G E K O M E N S O F T W A R E (inclusief BTW)

Amiga

*A-MAX II -mac emulator 459
*Copyist DTP 599
*DemoMaker 699
MINIX 1.5 Amiga 79
A-10 TANK Killer 129
Buck Rogers 99
*Chaos Strikes Back ... 89
*Dragon Wars 89
Elvira 99
F-19 Stealth Fighter . 99
Ishido 89
Kick Off 2 89
M1 Tank Platoon 99
*PowerMonger 99
*Speedbal 2 89
Star Control 89
Wolfpack 99

Atari ST

MINIX 1.5 389
*HighSpeed Pascal 1.1 . 299
Leonardo ST 125
*Wordflair 1.1 269
*EasyText Plus DTP .. 89,50
Team Yankee 3D Tank .. 99
PowerMonger 99
Speedball 2 89
Xiphos 89

Mac

Access PC 229
TRACON II 139
SimEarth 139

PC SOFTWARE TOP 30

*Aircraft&Scenery Design 99
Their Finest Hour 99
Cartooners 89
QEMM-386 5.1 189
*King's Quest V (Hi-den)149
SoundBlaster soundcard 469
*Flightassignment A.T.P.129
Ultima VI 119
AIE - alles in een ... 135
SimCity 99

Railroad Tycoon 119
*Silent Service II 119
AdLib Synthesizer Card 279
Scenery Disk W Europe 59
ChessMaster 2100 89
Flightsimulator 4.0 .. 129
*Test Drive III 99
*Teenage Mutant Turtles 99
Leisure Suit Larry III 149
Norton Utilities 5.0 . 299

PC TOOLS DeLuxe 6.0 .. 259
QuickBASIC 4.5 199
*PC Globe 4.0 149
*TRACON II 159
DR DOS 5.0 395
Dammen voor PC 69
PowerBASIC 2.1 299
*Quest for Glory II ... 129
Check-It 3.0 329
*EZCosmos 3.0 149

PC toepassingen (incl BTW):

Agenda 2.0 (Lotus) ... 899
*Bannermania 89
*Excel 3.1 999
*Lotus 1-2-3 3.1 NL ... 1599
MathCAD 2.5 999
*PowerPoint for Windows 999
*PROCOMM PLUS 2.0 259
*QUATTRO PRO 2.0 U.K... 929
R&R Report Writer 4.0 549

PC utilities (incl BTW):

*3-for-3 219
Adobe Type Manager ... 219
*Adobe PLUS Pack 399
Amidiag 3.15 219
*Bitstream Facelift ... 219
*BLINKER 1.5 589
BOOTCON 1.51 189
Central Point BACKUP . 199
COPY II PC 6.0 99
*DESQview 386 2.3 399
*Entertainment Pack Win3 89
First Apps Windows 3.0 229
*HiJaak 2.0 499
*Icon Designer for Win3 129
MINIX 1.5 389
MenuWorks Advanced ... 279
*NetRoom 189
Norton AntiVirus 219
*Norton BACKUP 1.2 ... 249
*WideAngle for Windows 289
*Windows 3.0 SDK 999
*WinSleuth for 3.0 299

PC talen (incl BTW):

Microsoft MASM 5.1 299
Microsoft COBOL 4.0 .. 1599
*Microsoft Game Shop 4.5 99
Turbo Pascal 6.0 Int . 279
Turbo Pascal 6 PRO Int. 499
Microsoft C 6.0 999
Zortech C++ 2.1 Dev.Ed 1199
*C++/Views 999

PC muziek (incl BTW):

*Copyist DTP - score ed. 789
SoundBlaster starterkit 599
SoundBlaster Card + C/MS
stereo chips + 2 speakers
*Sequencer Plus vers. 4 399
*Sequencer Plus GOLD .. 599
Ad Lib Synthesizer Card 279

PC games (incl BTW):

*Das Boot 119
*Flightassignment A.T.P. 129
*Knights of the Sky 129
*Life & Death II: Brain 99
*Lightspeed 129
Lord of the Rings 119
*Mean Streets 99
MoonBase 149
Night Shift 99
*Red Baron 129
*Rick Dangerous 2 89
*SimEarth 139
Star Control 99
Warlords 89

winkel open van dinsdag t/m zaterdag tussen 10 en 5 (maandag gesloten)
alle prijzen zijn inclusief BTW - verzendkosten f 6,- per bestelling

Amstel 312 (t.o. Carré) | 1017 AP Amsterdam | Fax (020) 226668 | Postbank 4475158 | NMB 697915646

onze WINTER 1991 CATALOGUS is nu uit. *
* We sturen hem GRATIS toe als je ons een *
* kaartje stuurt met je naam en adres. *
* Vermeld tevens: 'SOFTWARE GIDS' *

dealer aanvragen welkom

POKE'S en TIPS.

Oplossingen van de 'Riddle Stones' in CONQUEST OF CAMELOT:

Glittering points, that downward thrust. Sparkling spears, that never rust: ***ICICLE.***
My life can be measured in hours, I serve to be devoured. Thin I am quick, fat I am slow, wind is my foe: ***CANDLE.***
Weight in my belly, trees on my back. Nails in my ribs, feet I do lack: ***SHIP.***
Bright as diamonds, loud as thunder. Never still, a thing of wonder: ***WATERFALL.***
Until I'm measured, I am not known. Yet how you miss me, when I have flown: ***TIME.***
I am only usefull, when I am full. Yet I'm always full of holes: ***NET.***
When set loose, I fly away. Never so cursed, as when I go astray: ***ARROW.***
I drive men mad, for love of me. Easily beaten, never free: ***GOLD.***
Lovely and round, I shine with pale light. Grown in the darkness, a lady's delight: ***PEARL.***
All about, but cannot be seen. Can be captured, cannot be held. No throat, but can be heard: ***AIR.***
To unravel me you need a simple key. No key that was made by locksmith's hand, but a key that only I will understand: ***RIDDLE.***
At the sound of me men may dream or stamp their feet. At the sound of me women may laugh or sometimes weep: ***MUSIC.***
When young I'm sweet in the sun. When middle-aged I make you gay. When old I'am valued more than ever: ***WINE.***
Each morning I appear to lie at your feet. All day I follow, no matter how fast you run. Yet I nearly perish in the midday sun: ***SHADOW.***
You can see nothing else, when you look in my face. I will look you in the eye and I will never lie: ***MIRROR.***
When I am filled I can point the way. When I am empty nothing moves me. I have two skins, one without and one within: ***GLOVE.***
If you break me I do not stop working. If you touch me I may be snared. If you loose me nothing will matter: ***HEART.***
You heard me before yet you heard me again. Then I die, till you call me again: ***ECHO.***
If a man carried my burden he would break his back. I'm not rich but leave silver in my track: ***SNAIL.***
I'm always hungry, I must always be fed. The finger I lick will soon turn red: ***FIRE.***
I go around in circles but always straight ahead. Never complain, no matter where I'm led: ***WHEEL.***
Lighter than what I'm made of. More of me is hidden than I see: ***ICEBERG.*** Three lives have I, gentle enough to soothe the skin, light enough to caress the sky, hard enough to crack rocks: ***WATER.***
I turn round once, what is out will not get in. I turn around again, what is in will not get out: ***KEY.***
I'm seen in the water, if seen in the sky. I'm in the rainbow a jay's feather and Lapsis lazulli: ***BLUE.***
Gerbrand Visser.

SOCCER

Druk op CTRL-Q en je geeft je over. Je hebt dan wel verloren.
Maarten Rongen

KEEF THE THIEF

Om spells te kunnen gebruiken moet je eerst een spellbook hebben. Deze spellbooks kun je kopen (bij de Bookstore) of stelen (b.v. bij Same Mercon Treasure of bij Al Handratta). Je hebt 4 soorten spellbooks:
1: CIRCLE. 2: PIRAMID. 3: CUBE. 4: PENTAGRAM.
Bij de verschillende spellbooks horen verschillende spells.

Bij 1: Peppermint sprigs + Narcissus root = BANDUS AIDUS. Dragon's drool + Glow grass = FLICKUS BICKUS. Scorpion tail = EMMUS EXESUS.

Bij 2: Dragon's drool + Glow grass + Eye of owl = GENERUS ELEKTUS. Black pearl + Eye of owl = HUVIUS VACUUMUS. Scorpion tail + Black pearl = CYNUS ARCENUS. Scorpion tail + Kiki root = AGENUS ORANUS. Narcissus root + Skunk juice = RITEUS GARDUS. Peppermint sprigs + Narcissus root + Wart weed = MAKUS FOOD.

Bij 3: Peppermint sprigs + Narcissus root + Wart weed = TAKUS TYLE. Black pearl + Rhino horn = DRANUS LIQUS. Black pearl + Wart weed + Scorpion tail = QUNUS ARUDES. Kiki root + Wart weed + Scorpion tail = NAPUS ALMUS. Skunk juice + Wart weed + Narcissus root = MUTUS OMAHAUS

Voor de betekenis van de spells moet je in je spellbook kijken. In het begin van het spel moet je proberen alles uit de stad te stelen (steeds proberen tot het lukt, vaak saven dus). Het vechten in dit spel is niet zo moeilijk. Als je het onder de knie hebt kun je b.v. naar TEL HANDE gaan om daar het zwaard BRUCE te krijgen. In de stad kun je het beste eerst saven, dan met alle mensen praten, alle vragen stellen en dan weer laden. Zo kom je alle informatie te weten en kost het geen geld.

Het removen van traps in dit spel is een ramp en dat is de reden dat ik nog niet verder gekomen ben. Ik zit vast bij de schat in TEL SANTI (de boomstad). Wat ik ook doe, de traps gaan niet weg. Wie heeft de oplossing?
Niels Daalhuizen, Machineweg 26, 1394 AV Nederhorst den Berg. Tel. 02945-1851

FIGHTER BOMBER

Tik bij je naam: BUCKAROO. Onderaan het scherm komt nu te staan: Oh no! A Buckaroo. Je komt hierdoor in de 'cheat mode' en kunt nu elke missie opstarten.
Niels Daalhuizen.

POLICE QUEST

Als je bij de man met de gestolen wagen bent roep je je 'backup' op. Als hij er is geef je 'open door' en trek je je geweer. Houd het voor z'n neus met F8 en zeg 'get out'. Nu komt het!.....
Typ nu een aantal malen (maakt niet uit hoeveel) 'freeze' in en elke keer krijg je er 2 bij. ***Red: ik weet niet welke 2 je erbij krijgt, maar de insiders zullen (hopelijk) wel begrijpen wat Bas bedoelt.***
Bas v. Thiel, Vught.

STREETROD

Edit met een diskmonitor de file HOTROD1.SAV en verander in de tweede regel (displacement 16) de eerste twee bytes in FF. Haal nu in het spel je eerste gesavede game op en je hebt 65535 Dollar.

DEATHTRACK

Edit de eerste file met de extentie .RCT met een diskmonitor. Verander nu in de tweede regel (displacement 16) de eerste 8 bytes in: FF 00 4B 4E FF FF 58 02. Haal nu je eerste gesavede game op en je hebt veel geld.
Diskbreakers.

THE CURSE OF RA PASSWORDS LOGIC MODE:

L01: MATS, L02: PITT, L03: ROLF, L04: CHAR, L05: WILL, L06: TANJ, L07: INGO, L08: MIKY, L09: NICE, L10: PURE, L11: STUD, L12: WIPE, L13: PCIN, L14: UNAM, L15: ATOM, L16: BETT, L17: HAUS, L18: AUTO, L19: OLDY.
Jocelyn

KING OF THE BEACH:

Hier zijn de passwords voor de eerste 3 levels: Level 1: SIDEOUT. Level 2: GEKKO. Level 3: TOPFLITE.

THEXDER:

Deze tip werkt ook op de MSX. Druk op de CAPS LOCK en laad THEXDER. Als je nu door iets wordt geraakt druk je ESC, Y, ESC. Je krijgt nu de ENMAX energie. Deze kan oplopen tot 500%.

THE LAST NINJA:

Start het spel en save het meteen. Ga er nu uit en tik: DEBUG NINJA.SAV.
e 1051 (Enter)
00 01 01 01 01 01 FF, FF, 0A (Enter)
w (Enter)
q (Enter)
Je kunt het spel nu spelen met 9 levens, alle wapens, 255 shurikens en 255 gasbommen.

FLOOD:

Codewoorden: FROG, YEAR, QUIF, LONG, WORD, FRED, WINE, GRIP, TRAP, THUD, FRAK, VINE, JUNP, NILL, FOUR, GRIT, ZING, JING, LIDO. Er zijn er meer, maar die heb ik nog niet gevonden.

GEMINI WINGS:

Level 2: Mr. Wimpy, Level 3: Classics, Level 4: Whizzkid, Level 5: Gunshots, Level 6: Doodguyz, Level 7: D.Gibson.
Michiel Loermans.

BUDOKAN

Ga in de 'courtyard' met je speler naar de rechter benedenhoek, onder het gebouwtje en druk op de B-toets. Je komt nu in een 'break-out' spelletje!

SEARCH FOR THE KING

Je begint in je office en loopt naar je bureau. Geef OPEN DRAWER en LOOK IN DRAWER. Vervolgens GET BAG, GET THERMOS, LOOK IN BAG. Loop naar de muur en LOOK CALENDAR. Loop de office uit en 3 velden naar rechts. Je bent nu bij de baas. ASK ABOUT PROBATION. Als hij naar de secretaresse kijkt vraag dan GET KEYS. Naar buiten ga je 2 velden naar links en geef UNLOCK DOOR, OPEN DOOR. Ga naar binnen en LOOK IN TOOLBOX, GET ID. Weer buiten CLOSE DOOR, naar de lift, PUSH BUTTON en ga de lift binnen. In het volgende veld

LOOK (je krijgt een code). Loop naar de deur, OPEN DOOR, bij de bushalte 2 velden naar rechts, bij de deur staan en KNOCK DOOR, SHOW ID. Binnen TALK TO WOMAN, en ga naast de vrouw zitten met SIT ON COUCH, ASK ABOUT KING, ASK ABOUT PICTURES, LOOK PICTURES, ASK ABOUT SCARF, ASK ABOUT SODA, GET SODA, SHOW SCARF, POUR SODA ON SCARF. Buiten een veld naar rechts en bij het hek CLIMB OVER FENCE. Loop naar de waslijn GET SCARF. Ga naar de kermis (5 x links), ga naar de deur en KNOCK DOOR, ASK ABOUT WORK, PLEASE GIVE ME WORK. Je gaat een veld naar beneden en loopt naar de schop. GET SHOVEL, wacht 30 seconden en STOP WORK. Loop naar de deur van de caravan en KNOCK DOOR, GET TICKET. Ga naar de waarzegster. LOOK, ASK ABOUT FUTURE, doe dit net zolang tot ze niets nieuws zegt, KISS WOMAN, GET WAX. Bij de man in het midden GIVE WAX TO LUIGI, GET ROSIN. Bij de popcorn GET POPCORN. Ga het circus in en DROP POPCORN, ga naar rechts, ga naar Fred, GIVE ROSIN TO FRED. Als Fred gevallen is GET CAPE.

Wij komen nu niet verder..... Bel of schrijf ons voor de verdere oplossing: Sander/Ronald Laan, Verlaatsweg 42, 1643 LX Spierdijk. Tel. 02296- 1697

Conquest of Camelot

Eigen kamer: change clothes, get purse.
Gwenhyver: talk Gwenhyver, get rose, ask about Launcelot, kiss Gwenhyver goodbye.
Schatkamer: loop naar de man, give purse, gold, ask about Gawaine.
Kapel: loop naar rechter altaar, kneel, open purse, geef een goudstuk, stand, loop naar andere altaar, kneel, open purse, stand.
Merlin: talk Merlin, look chest, open chest, get lodestone, loop naar de kaart, look map.
Schatkamer: give purse, gold, silver, copper.
Courtyard: ga naar de linker man, talk man, ask about Galahad.
Paard: get horse.
Glastonbury Tor: open purse, geef een koperstuk, ga naar links, geef een koperstuk aan de man, ask about Gawaine, buy spear, ga naar links, steek de zwijnen dood, ga naar links, accepteer de uitdaging (yes), get sleeve, ga naar rechts, joust, get off horse.
Boom: cut shackles, get man on horse, ga naar rechts, give sleeve, read inscription, ga naar boven, talk stone (5 x), ga naar links, ga naar beneden, draw sword, ga naar boven, vecht met de monnikken, ga naar boven, leg 5 zilverstukken op het altaar, get key, ga naar boven.
Waterput: unlock lock, open well, drink water, feel in well, ga naar beneden, ga naar beneden, ga naar ot moor, ga naar rechts, use chrystal heart, loop over het ijs (kijk goed naar het hart: licht is goed, donker is fout).
Kasteel: talk woman, give chrystal heart, release Launcelot, ga voor het bosje staan, look bush, ga naar links, ga naar links, ga naar Southampton.
Talk man, ask about Gaza, pay for Al-Uzza, follow boy, drink, eat, ask about Galahad, ask about Jerusalem, ask about guardians, ask about grail, ask about manifestatios (schrijf de tekens + naam op!!), sta op, loop naar buiten, volg man (naar beneden, rechts, beneden, rechts).
Waterput: als de ezel weigert te drinken trek je je zwaard. Als de man weggaat ga je dezelfde weg terug als je bent gekomen tot je de man ziet. Trek je zwaard en steek hem dood.
Terug naar de waterput: loop onderlangs de dode kameel, naar rechts, naar boven, trap af, drink water, trap op, naar boven, naar boven, geef 4 koperstukken, naar links, naar boven, naar links.
Als de man bij de poort om geld vraagt trek je je zwaard. Loop door de poort. Als je purse wordt gestolen volg je de dief (die je echter niet te pakken krijgt). Ga terug naar de plaats waar je purse werd gestolen.
Talk man, sell mule.
Sinaasappel: talk woman, koop duurste appel.
Supermarkt: talk man, talk man, buy charcoal, ask about Oath.
Antiekhandel: talk man, talk man, buy relic. Als hij om een heilige vraagt kun je elke naam invoeren. Als hij over de grail praat koop je de grail. Hij heeft de grail niet, dus krijg je je geld terug.
Café: knock, ga naar bedelaar, talk man, give charcoal to man.
Textielwinkel: talk man.
Etenswaren tent: talk boy, talk Sarah, koop eten, give food to boy.
Curiosa: koop spiegel.
Mari: call Mari, show mirror to Mari, throw mirror to Mari, ga naar textiel, give veil to man.
Supermarkt: give relic to man.
Café: knock, give broom, ga naar binnen.
Supermarkt: buy herbs.
Viswinkel: give herbs to man.
Slager: koop een stuk lam.
Graanwinkel: buy grain.
Mari: throw grain on ground.
Textielwinkel: give lamb to Sarah.
Sinaasappel: talk woman.
Grote huis: knock, no, no, ask about Galahad, ask about catacombs, ask about grail, ask about test, give purse, ga door de deur, do test.
Bedelaar: talk man, open the catacombs, naar boven, naar rechts, look mummy, get medallion with sword, naar boven, naar boven.
Kist: look inside, get golden apple, naar links, naar rechts, naar rechts, give elixer to Galahad, naar links, naar boven, naar boven, naar rechts, naar beneden, put golden apple in hand.
Beantwoord de vragen, schrijf de richtingen op en gebruik de lodestone om door de catacomben te komen.
Ga naar beneden, eat apple, get helm, vecht tegen de man, ga naar links (het veld met het trapje), use dove.
Tel vanaf het teken waarop Adrophite verscheen zes pilaren tegen de klok in, move pillar, volg de dief, get grail.

ARJAN ROOZE en WOUTER THEUNE

W
↑
Z ← → N
↓
O

oceaan	oceaan	oceaan	oceaan	oceaan
vijver	strand	oceaan	oceaan	strand
kasteel fee	strand	oceaan	oceaan kast.zichtb	strand voor kast.
standbeeld park	strand	oceaan	oceaan	strand
oceaan	oceaan	oceaan	oceaan	oceaan
oceaan	oceaan	oceaan	oceaan	oceaan
oceaan	pier (visser)	oceaan	oceaan	oceaan
voor huis visser	huis visser	strand	rivier monding	klif strand
weide boompje	achterkant huis	weide	rivier 3 bomen	weide
vijver (kikker)	veld boom	zwembad (cupido)	veld	brug (goud bal)
kerkhof	veld (ogre)	huis ogre	mijn	huis dwergen
spook huis	kwade bomen	achterkant huis k. bo	2 kleine boompjes	voor spook huis, riv.
kerkhof (crypt)	kwade bomen	schedel	berg pad	waterval
crypt (mummie)		grot (heksen)	pad kasteel	grot water
				doolhof (trol)
			grot	grot (trol)
			grot	
			grot (kloof)	grot (uitgang)
				moeras graspollen
				eiland (slang)

KING'S QUEST IV

Op deze kaart de lokaties van King's Quest IV. De gestippelde lijnen zijn aangebracht op de grenzen van land en water en enkele andere gebieden. De dubbele lijnen geven de buitenste grenzen van het gebied aan. De kaart is niet geheel kompleet, want de eilanden zijn niet aangegeven.
MICHIEL LOERMANS

UPDATE

LOW BUDGET SOFTWARE

Ook deze uitgave weer een lijstje met - vaak recente- softwaretitels, die voor een leuk prijsje in de uitverkoop terecht zijn gekomen. Alle hieronder genoemde titels hebben een richtprijs van FL. 39,95.

OMNICRON CONSPIRACY

We beginnen met een prachtig adventure van Epyx, geschikt voor CGA, EGA, MCGA, Hercules en Tandy met minimaal 512Kb. Het spel is uit 1989 en heeft prima graphics, meer dan 250 lokaties die onderzocht moeten worden en is lekker lastig, maar niet overdreven moeilijk. Het adventure speelt zich af in een science-fiction-achtige sfeer en is zonder meer een aanrader voor zowel de beginner als de gevorderde speler, want je krijgt een prima spel voor weinig geld! In de fraaie doos vind je vier 5.25" diskettes en een goede handleiding, waarin diverse hints en tips zijn opgenomen.

IMPOSSIBLE MISSION-II

Dit is een oude bekende van de Amiga en geschikt voor CGA, VGA, EGA, MCGA, Hercules en Tandy. Bij VGA en MCGA heb je 512Kb nodig, bij EGA 484Kb en bij de rest 256Kb. Dit spel speelt zich af in 8 verschillende torens met 8 variërende moeilijkheidsgraden. In deze torens moet je springen, bukken etc. en kun je gebruik maken van liften. Verder moet je codes ontcijferen en wapens zoeken. Een behendigheidsspel met redelijke graphics dat zijn geld waard is, mits je van lastige platform spellen houdt!

TECHNO COP

Dit spel is alleen geschikt voor CGA (484Kb) en EGA (512Kb). Techno Cop is een detective spel dat gedeeltelijk als autoracespel is uitgevoerd en gedeeltelijk als arcade adventure. Er zijn 11 levels met redelijk graphics; het autoracespel is niet meer dan matig. Voor de prijs is het allemaal best aardig. Je krijgt hier veel reklamemateriaal bij de 3 diskettes en de zeer beknopte handleiding.

TOWER TOPPLER

LET OP! Dit spel is het overbekende 'NEBULUS' is een nieuw doosje.

In Software Gids nr. 1 kwam dit spel er best aardig van af ondanks de toenmalige prijs van FL. 89,=. Nu zijn de graphics wat achterhaald (CGA, EGA en Tandy) maar als spel blijft het uitstekend en met de nieuwe prijs van FL. 39,95 is dit een absolute aanrader voor de liefhebbers van lastige behendigheidsspellen.

THE GAMES

WINTER EDITION:

Dit pakket is geschikt voor Hercules, CGA, EGA, VGA en MCGA met 512Kb ram. Je kunt figuurschaatsen, hardrijden, bobsleën, skiën, slalom skiën, skispringen en aan de cross-country deelnemen. Dit alles met zeer matige graphics en flutgeluidjes. Dit deel is echt verouderd en zou beter voor FL. 29,= aangeboden kunnen worden.

SUMMER EDITION:

Dit pakket is geschikt voor Hercules, CGA, EGA en MCGA en grafisch aanmerkelijk beter. Hier gaat het om schoonspringen, wielrennen, hordelopen, kogelslingeren, boogschieten en touwklimmen. Verder kun je nog deelnemen aan oefeningen op de brug en aan de ringen. Het geluid is ietsje beter dan bij het vorige pakket en wie iets dergelijks voor een leuk prijsje wil hebben is met deze SUMMER EDITION aanmerkelijk beter af.

UFO

Dit pakket van Sublogic uit 1989 ligt in vele winkels nog voor FL. 129,= in de rekken en voor de liefhebbers van een futuristische vliegsimulator zou ik zeggen: "ren naar de winkel voordat deze aanbieding uitverkocht is". Voor FL. 39,95 kun je deze simulator niet laten liggen. Het pakket is geschikt voor CGA, EGA, VGA en Hercules met minimaal 512Kb en kan gebruikt worden met een joystick. Er is zowel een 3.5" als een 5.25" versie. De graphics zijn zeer redelijk en de simulator is eveneens heel redelijk. De doos ziet er niet uit, maar de inhoud is heel uitgebreid met o.a. een schitterende handleiding en fraaie kaarten.

JET (version 2.1)

Ook weer van SUBLOGIC en ook weer rennen naar de winkel. Ook deze simulator rond de F-16 Fighting Falcon ligt nog op vele adressen voor prijzen tussen de FL. 99,= en FL. 129,= in de vakken. Ook hier weer dezelfde grafische mogelijkheden en disketteformaten. De doos is weer lelijk maar de inhoud is prima verzorgd!

UP PERISCOPE!

Nog een simulator, maar nu van een duikboot. Een uitgebreid pakket met fraaie documentatie en geschikt voor Hercules, CGA en EGA. Leverbaar op 3.5" en op 5.25" diskettes. Dit pakket is van Action Soft en stamt uit 1986. Je zult begrijpen dat een dergelijk 'oud' pakket niet meer kan wedijveren met wat er tegenwoordig wordt uitgebracht. De graphics zijn dan ook zeer eenvoudig. Toch heb je voor weinig geld een heel aardig duikbootnabootsertje. Dit is nu eens een leuk geprijsd spel, waarmee de beginner zich kan oefenen en dan later kan overstappen op een 'echte' duikbootsimulator.

SCENERY DISKS

SIMCITY: Ancient Cities en Future Cities, 3.5" of 5.25" FL. 59,= p.st. Terrain Editor (map editing tool) FL. 59,=.
MICROSOFT FS 4.0: Aircraft & scenery designer 3.5" + 5.25" FL. 99,=.
TRACON II: Europe, U.S. Central, U.S. Eastern 5.25" FL. 59,= p.st.

DRAKKHEN VGA

Dit adventure staat uitvoerig beschreven in Software Gids nummer 2. Deze nieuwe uitvoering wordt uitgebracht op 5.25" HD diskettes en is alleen geschikt voor VGA/MCGA met 256 kleuren. Hierdoor draait het spel alleen op snellere machines, maar een echt racemonster hoef je niet te hebben, want vanaf 8 MHz. (AT 80286) loopt deze VGA versie al prima. Wie geduld heeft kan zelfs een 10Mhz. XT gebruiken, maar dan uiteraard wel met een HD-diskdrive. Een XT met 8 MHz. of minder is ongeschikt. Verder wordt nu ook de AdLib kaart ondersteund en via deze kaart krijgen we volop muziek en geluidseffekten van uitstekende kwaliteit. Wie de aanschaf van dit spel nog in overweging heeft en beschikt over een snelle machine met VGA of MCGA kan ik zeker deze versie aanraden. Grafisch is dit pakket aanmerkelijk beter. De prijs is ongewijzigd (FL. 99,=) dus met de juiste configuratie is de keuze niet moeilijk. Dit pakket staat nog niet in onze lijst, maar is reeds verkrijgbaar!

EEN FLOPJE VOORUIT

RISE OF THE DRAGON: Unieke handgeschilderde graphics in pasteltinten. Aparte VGA 256 kleuren versie voor AT. Volop animatie, gedigitaliseerde (bewegende) beelden, gedigitaliseerd geluid. Adventure anno 1991. Absolute topklasse op AT met AdLib/Soundblaster! XT: 16 kleuren dual pakket (3.5" + 5.25"). AT: 256 kleuren VGA, 5.25" of 3.5" HD. FL. 129,=.

STRATEGO: Het overbekende bordspel nu op de computer. In VGA 16 kleuren hoge resolutie: schitterend! Verder EGA, CGA en Tandy. Buiten het originele spel nog varianten met andere borden en andere stenen. Diverse levels. 3.5" of 5.25" FL. 99,=.

BUCK ROGERS: Nieuw adventure van S.S.I. De oude strategie in een nieuw jasje. Nu ook VGA. 3.5" of 5.25" FL. 119,=. *Werkt bij ons niet op een Philips NMS 9100 XT!!!!*

NIGHT SHIFT: Platformspel in fabriek. EGA, VGA, MCGA en Tandy. Ondersteunt AdLib/Soundblaster. Leuk, lastig en mooi. Van Lucasfilm. 3.5" of 5.25" FL. 99,=.

COVERT ACTION: Techno Thriller van MicroProse. Arcade adventure. 3 continenten, 50 steden. Ziet er zeer fraai, maar zeer moeilijk uit. We zetten er een expert aan en hopen volgende keer meer te kunnen vermelden. 3.5" of 5.25" FL. 129,=.

Ook naar de experts gaan: DAS BOOT, RED BARON, A.T.P. en IMPERIUM. Dit soort programma's is te ingewikkeld om even snel een beoordeling te geven. Volgende keer een verslag van hun ervaringen.

Alfred Debels

P.S. AL DEZE SOFTWARE IS AL LEVERBAAR!

FAMICLE PARODIC 2

MAKER: BIT2
GENRE: SCHIETSPEL
FORMAAT: 2 x 2DD
PRIJS: F 119,-

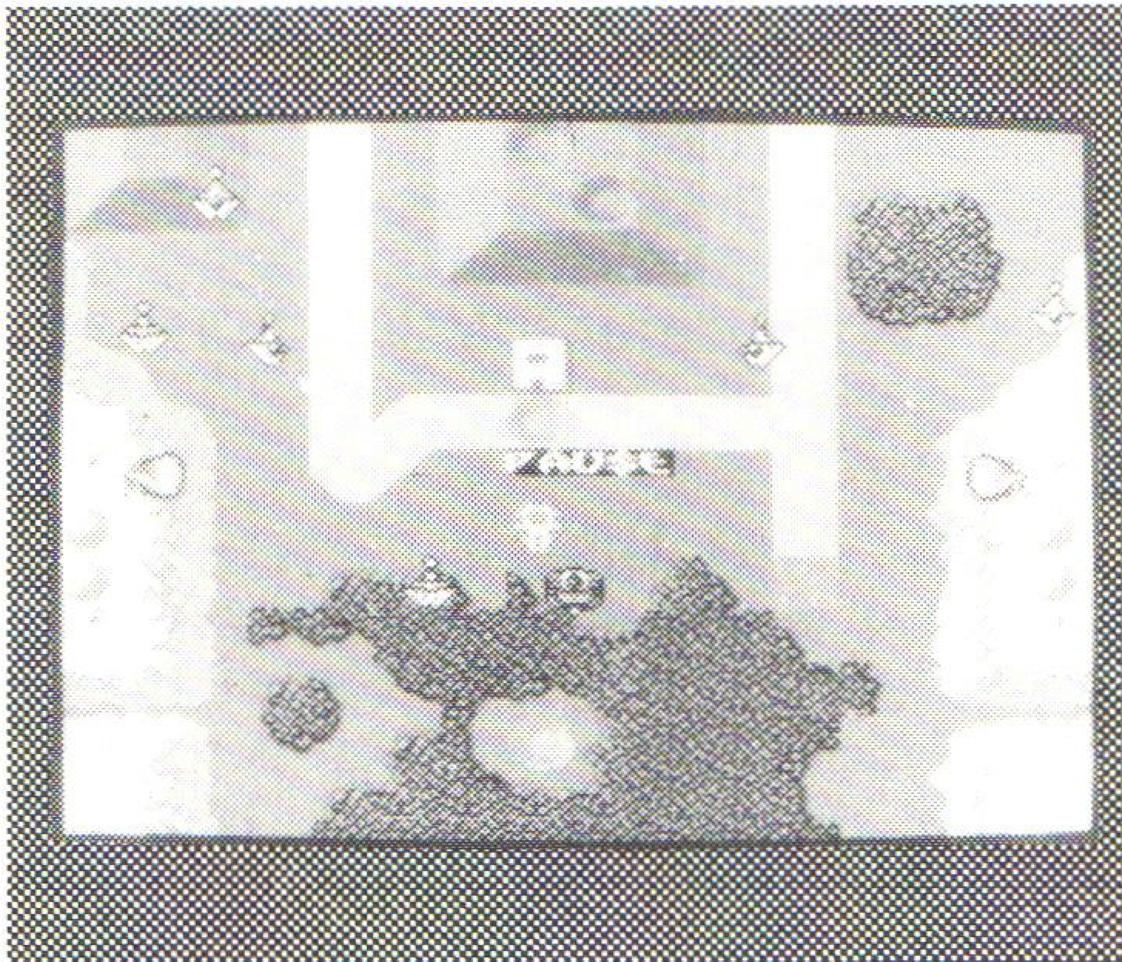
BIT2 is lekker op dreef met de familie Parodic, bestaande uit Papicle en Mamicle, de kinderen Silecle en Mirocle en de kat Nyancle. Na Famicle Parodic en Nyancle Racing is er nu Famicle Parodic 2, dat net als z'n voorganger een schietspel is.

Allereerst wil ik even vermelden dat dit spel echt iets heel bijzonders is op het gebied van geluid. Voor je begint kom je in een menu om je muzieksysteem te selekteren. Hier merk je dan meteen dat 'Famiparo 2' het eerste spel is dat de nieuwe muziekstandaard 'MSX MIDI' ondersteunt. BIT2 heeft nl. 3 'MIDISAURUS'-sets uitgebracht, bestaande uit het gelijknamige programma + een MIDI-interface cartridge om verschillende synthesizers op de MSX aan te sluiten en er muziek mee te maken (elk van de 3 sets is voor een ander merk synthesizer).

In Parodic 2 worden ondersteund:
De CASIO CSM-1 en CT-460, de KAWAI PHM, de ROLAND MT-32, CM 32L en CM-64. En natuurlijk onze oude vertrouwde FM-PAC. Hoe dit alles met de MIDI-apparatuur moet gaan klinken weet ik niet, maar in elk geval is dit een prima initiatief van BIT2, dat hopelijk door andere merken gevolgd zal worden. Een klein minpuntje is dat de PSG maar half ondersteund wordt! Zonder PAC krijg je wel geluidseffekten, maar geen muziek. Het zal best dat bijna iedereen in Japan nu wel een FM-PAC of ingebouwde FM-chip heeft, maar toch vind ik dit een beetje nalatig.

Op disk A staat een korte maar mooie begindemo in filmstijl, waarna om een diskwissel wordt gevraagd. Nu kun je uit één van de 5 verschillende ruimteschepen kiezen, die elk over andere schieteigenschappen beschikken.

Het spel zelf is weer het echte schietwerk. Geen geld verzamelen dit keer, wapens kun je gewoon oppikken in plaats van in een shop te kopen. Gronddoelen zijn er ook niet. Bit2 is trouwens weer lekker aan het jatten geweest, net als bij Parodic 1. Level 1 lijkt sprekend op dat van TWINKLE STAR, terwijl level 2 weer sterk aan R-TYPE doet denken. Let trouwens eens op de leuke details op de achtergronden: zwaaiende mannetjes, een bruidspaartje dat net uit de kerk komt, enz. Opvallend is dat er geen letter Japans in het spel voorkomt, net als bij veel andere produkten van Bit2. Grafisch is alles echt picobello, vooral de net genoemde achtergronden. Ondanks het feit dat dit spel een stuk trager is als bv. Zanac of Aleste, is het veel moeilijker (net als Parodic 1 trouwens) en je moet al van goede huize komen (Skywalker, Burton of zo) wil je verder dan level 2 komen. Beginners zijn dus gewaarschuwd! Het geluid met FM-PAC is prima, hoe het met de andere muzieksystemen klinkt weet ik niet. Wil je dit echt weten, lees dan maar de MSX-ENGINE, ik geloof dat ze bij hun op de redaktie zo'n ding hebben...



Al met al een prima aanwinst voor de schietfreaks!

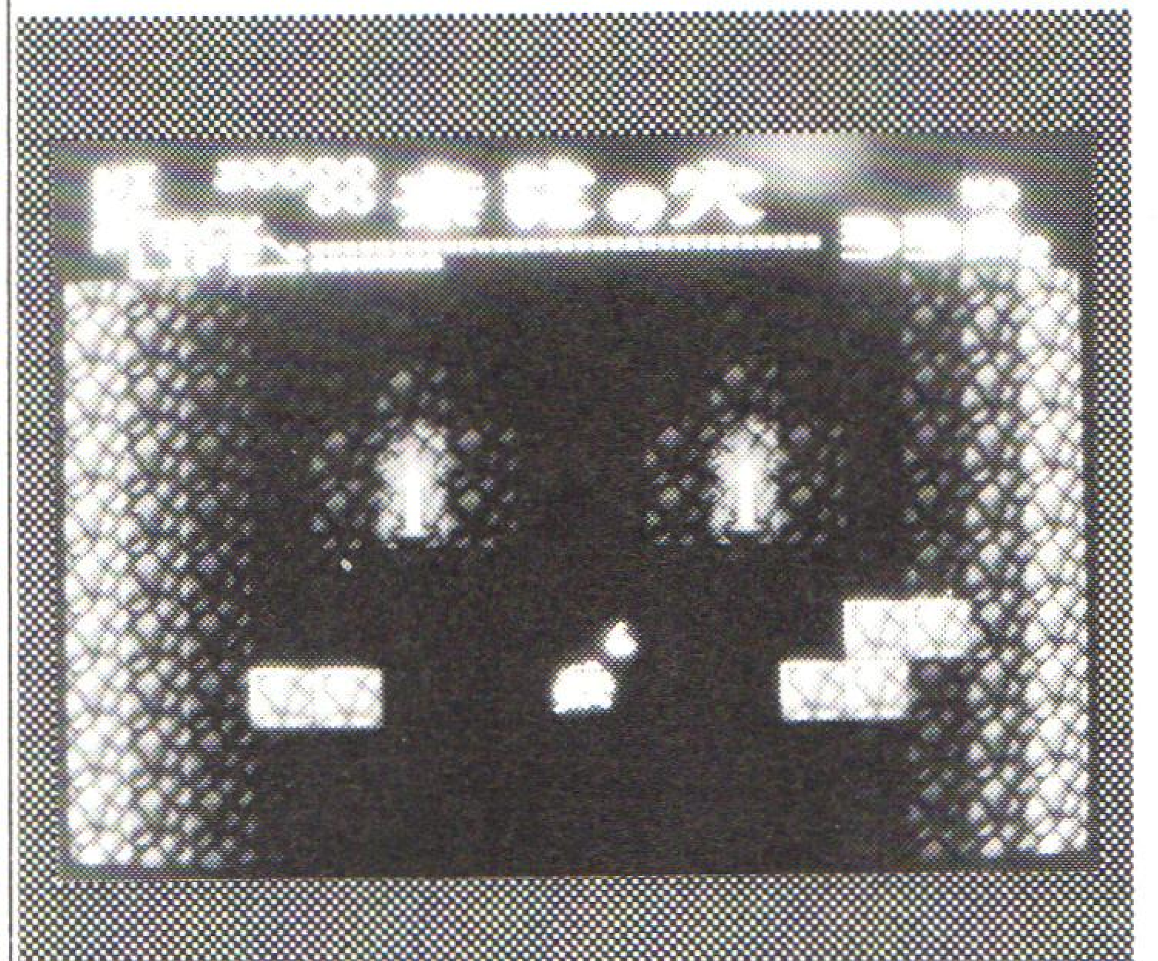
```
BEELD      : 9
GELUID     : 9
SPELKWAL.  : 9
```

SPOOKY

MAKER: SACOM
SOORT: ARCADE
FORMAAT: 2 Mb MEGAROM
PRIJS: F 149,-

In dit zeer leuke spel moet je je als spookje door allerlei levels heenworstelen, gehinderd door allerlei griezels en kollegageesten. Om je de vijanden van het lijf te houden heb je de beschikking over een 'bescherm-geestje', dat om je heen draait en dat je met een druk op de vuurknop als een kogel op de vijand kunt laten afschieten. Tijdens het spel kun je meerdere van deze geestjes verzamelen. Je tweede wapen is je 'ATTACK'. Hiermee kun je monsters en stenen (waaronder vaak items of geheime velden zitten) rammen. Deze kracht kan echter wel opraken. Om deze aan te vullen moet je de muntjes opvangen die de dode monsters achterlaten.

Afwisselend moet je een horizontaal en een vertikaal level doorlopen, waarbij de vertikale levels scrollen en de horizontale met 'flip-screens' werken. In elk level is er een eindmonster om te verslaan en vaak ook nog wat tussenmonsters. Vooral in de vertikale levels is het vaak oppassen geblazen dat je niet klem raakt tussen de stenen, want dan is Spooky meteen dood (mij een raadsel hoe een spook dood kan gaan, maar goed...)

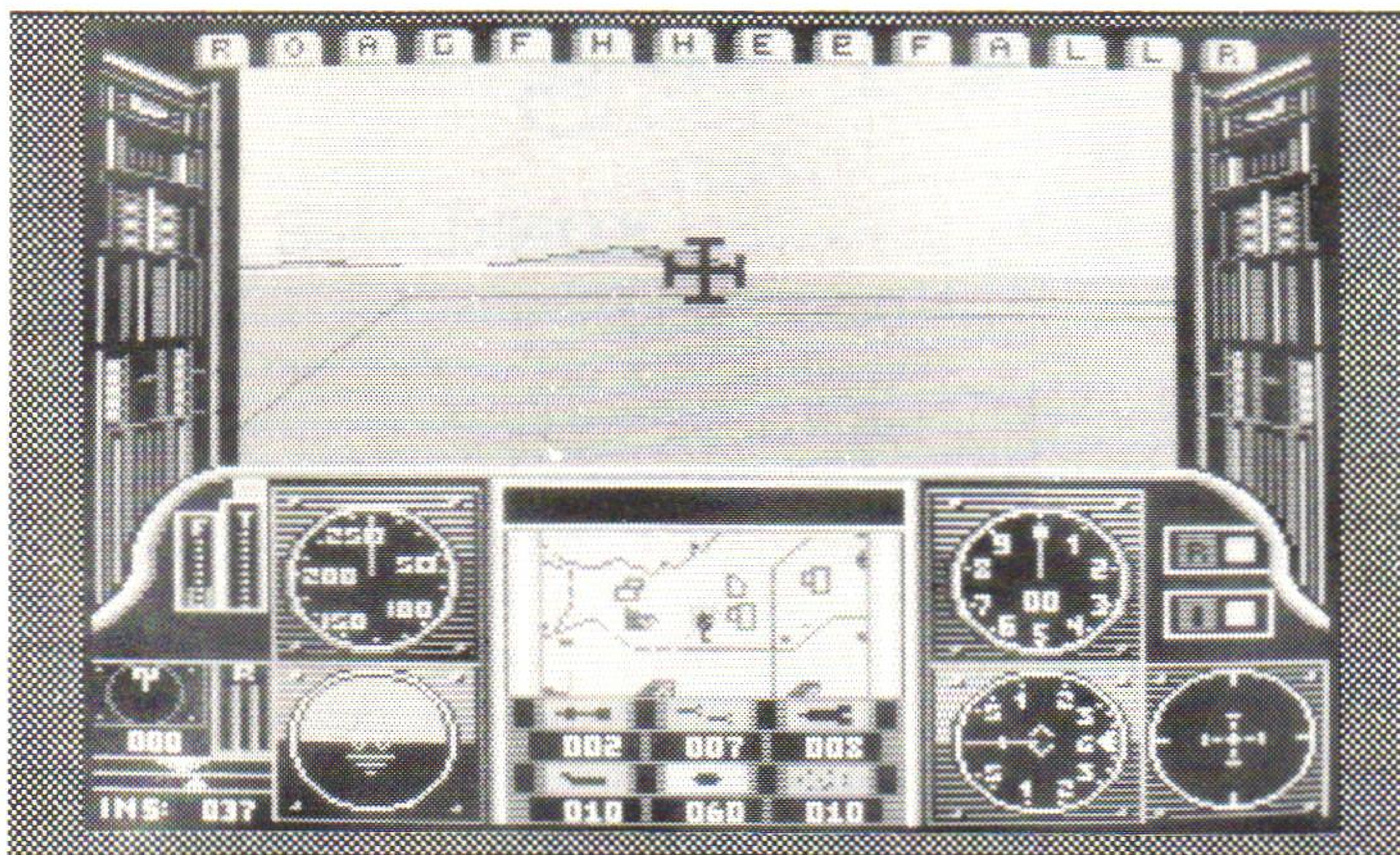


De graphics vallen in het begin wat tegen, maar worden in de verdere levels steeds beter. Het geluid werkt niet met FM-PAC, maar is toch van zeer goede kwaliteit. Voor de liefhebbers van het echte ruige schietwerk is dit misschien wat te rustig, maar als je bv. van MON MON MONSTER houdt, is SPOOKY zeer de moeite waard.

```
BEELD      : 8
GELUID     : 8
SPELKWAL.  : 8
```

Dennis Lardenoye

GUNSHIP SIMULATION



MAKER: MICROPROSE JAPAN
SOORT: VLIEGSIMULATIE
FORMAAT: 1 x 2DD
PRIJS: F 229,-

Goede flightsimulators zijn dun gezaaid op de MSX-2. Daarom was ik ook in mijn nopjes toen ik Gunship onder ogen kreeg. Zoals de naam al zegt gaat het hier om een gevechtshelicoptersimulatie.

Tot mijn grote vreugde komt er geen letter Japans in het hele spel voor! Na het opstarten met een introscherm en een deuntje, krijg je je statuspagina te zien. Als je nu CHANGE kiest, kun je een aantal instellingen veranderen.
PILOT: je kunt met een nieuwe piloot beginnen, een piloot laden of saven (ook op S-RAM) en zijn gegevens zichtbaar maken.
DUTY: Hiermee kies je een opdracht uit. De moeilijkheidsgraad gaat van een simpele trainingsvlucht boven de USA tot een super-moeilijke missie in Rusland.
STYLE: Hiermee stel je je vliegstijl in. Je kunt nu netjes de normale missies doen of je als vrijwilliger voor moeilijkere opdrachten aanmelden.
En tenslotte is er nog een stijl voor superhelden, die niets geven om details als overleven......
REALITY: Hiermee stel je de sterkte van de vijanden, de weersgesteldheid en de moeilijkheidsgraad van de landingen in en kun je kiezen tussen 'easy simplified flight' en 'realistic flight performance'.

In het begin kies je natuurlijk voor 'regular missions', een trainingsvlucht boven de USA, goed weer en gemakkelijke vijanden (die op deze trainingsvlucht met losse flodders zijn bewapend). Heb je alles ingesteld, dan kies je cont., waarna je in een scherm komt om de bewapening van je 'gunship' te kiezen. Nu kom je in een aktiescherm, waarbij eerst de coördinaten van je doelen worden opgegeven (schrijf deze op!). Kijk nu eerst op de kaart waar deze doelen zich bevinden voordat je opstijgt.

De bediening is redelijk simpel en tijdens de trainingsvlucht heb je goed de tijd om het opstijgen, landen en schieten onder de knie te krijgen.
Vanwege het grote aantal mogelijkheden ben je zeker niet zo één, twee, drie uitgespeeld met deze simulator. Er zijn tevens nachtvluchten te maken, je kunt in de handen van de tegenstanders vallen, er zijn verschillende onderscheidingen te verdienen en je kunt ook een slechte notering krijgen door je ziek te melden voor een missie.

Grafisch is het spel matig, maar zeker niet slecht. Muziek komt bijna niet voor, terwijl de geluidseffekten tijdens het spel redelijk zijn. Bij een flightsimulator zijn dit soort dingen echter nauwelijks van belang en het spel is zeer speelbaar. Voor zowel de beginners als de ervaren piloten onder ons een prima spel. Alleen jammer van de (te) hoge prijs.

```
BEELD       : 5
GELUID      : 6
SPELKWAL.   : 8
```

GUNSHIP BEDIENING

(uitgaande van 'easy simplified flight')

Opstijgen: Laat eerst de linker en dan de rechter hoofdmotor op volle kracht draaien (F1/F2). Nu houd je zolang F3 ingedrukt, totdat de meter helemaal bovenaan is. Laat nu de staartrotor op volle kracht draaien (F5) en je komt los van de grond.

Vooruit/achteruit: hierbij gaat het om de stand van de rotor en dus van het toestel. Bij het opstijgen zit je in horizontale toestand en beweeg je dus niet voor- of achteruit (de kunstmatige horizon is in het midden). Cursortoets naar boven: toestel helt naar voren. Gevolg: je gaat vooruit. Hoe meer je naar voren helt, hoe sneller je vliegt. Cursor naar beneden: nu hel je naar achteren en vlieg je dus achteruit.

Links/rechts: Idem als vooruit en achteruit. Wil je bv. een kwartslag naar rechts draaien, druk dan de rechter cursortoets in (hoe langer je deze ingedrukt houdt, hoe sterker je gaat hellen). Ben je gedraaid (dit zie je op indicator 6) druk dan op de rechter cursortoets, zolang tot de horizon weer recht is.

Klimmen/dalen: Dit kun je met F4/F5 regelen. Houdt hierbij meter 4 en 8 in de gaten.

Doelzoeken: Als er een doel zichtbaar wordt, komt er 'TARGET' onder het hoofdscherm te staan. Druk nu op CAPS en op indicator 6 wordt het doel uitvergroot getoond plus de afstand tot het doel. Op het hoofdscherm komt nu een tweede vizier. Zorg dat je het eerste vizier in het tweede krijgt. Gebruik raketten voor gronddoelen en mitrailleurs voor luchtdoelen.

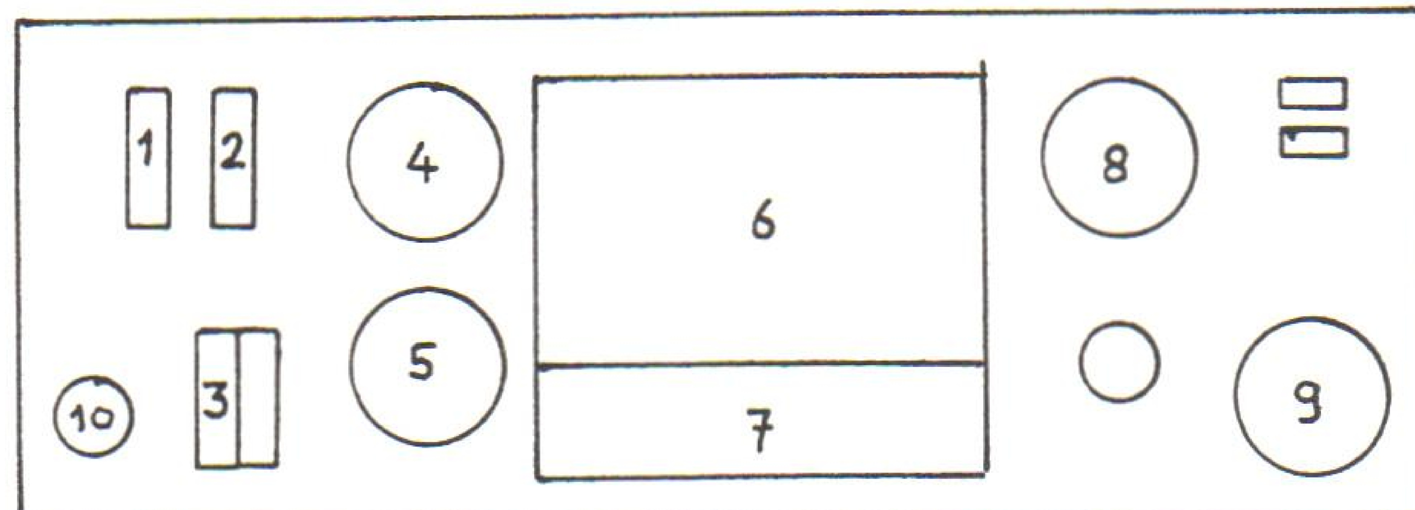
Radio: Als je een bericht doorkrijgt komt er 'RADIO MSG' onder het hoofdscherm te staan. Druk op CAPS om te ontvangen en nogmaals hierop om het bericht weer weg te krijgen.

Landen: Omgekeerde als bij opstijgen, doe het echter alleen boven een bevriende basis. Zorg dat je altijd 'Easy perfect landings' hebt. Door bij een onafgemaakte missie op een basis te landen kun je met 'CONTINUE' weer opstijgen, met 'DEBRIEF' de missie afbreken en met 'OVERHAUL' je helicopter laten repareren.

SGT. D. LARDENOYE

1: BRANDSTOMETER. 2: STAARTROTOR
3: HOOFDMOTOREN. 4: SNELHEIDSMETER.
5: KUNSTM. HORIZON. 6: KAART/RADIO/DOEL INDICATOR.
7: WAPEN INDICATOR. 8: HOOGTEMETER.
9: RADAR. 10: KOMPAS.

TOETSEN: F1: LINKER MOTOR. F2: RECHTER MOTOR. F3: HOOFDROTOR. F4/F5: STAARTROTOR. SPATIE: SCHIETEN. GRAPH: KAART. CAPS: OMSCHAKELEN DOELZOEK MODE / GEDEELTE KAART / RADIO BERICHT / GEDEELTE KAART. CURSOR: MANOEUVREREN. SELECT: WAPEN KIEZEN. ESC: PAUZE. D: SCHADE RAPPORT.



MultiCartRidge

De Multicartridge is een geheugenuitbreiding voor ALLE MSX computers (dus ook voor MSX-1) die in een uitbreidingsslot gestoken kan worden. Het geheugen van deze cartridge is op 3 manieren te gebruiken: 1: als geheugenuitbreiding.
2: als ramdisk.
3: als printerbuffer.

Hier blijft het echter niet bij, want deze funkties kunnen ook gecombineerd worden. Zo kun je met een 1 megabyte cartridge een ramdisk van 720Kb maken en dan de rest gebruiken voor b.v. een memorymapper van 128Kb en een printerbuffer van 176Kb. De 1Mb versie van deze MCR is dan ook de leukste (en de duurste). Uiteraard dient voor het gebruik als ramdisk een diskrom aanwezig te zijn. Een MSX computer met alleen een cassetterecorder kan met deze uitbreiding nooit een ramdisk(drive) erbij krijgen!

De cartridge bevat een batterij zodat de installatiegegevens bewaard blijven en de gegevens op de ramdisk ook. Dit laatste echter kort, maar voldoende lang om een computer te kunnen resetten zonder dat de gegevens verloren gaan! Bij de cartridge wordt een handleiding geleverd die zeer uitgebreid is alle mogelijkheden helemaal voorkauwt, zodat niemand in de problemen kan komen bij het gebruik van deze uitbreiding. Tevens zit bij de module een service- en garantiekaart. De garantieperiode bedraagt slechts 3 maanden.

Bij ons exemplaar zat echter ook al een aanvulling op deze handleiding waaruit blijkt dat de eerste problemen de kop al opsteken. De mapper van de MCR werkt n.l. niet met EASE en volgens de brief is het te verwachten dat meer programma's problemen kunnen geven.

DE PRAKTIJK

Eerst maar eens proberen op de Sony 700-p om tot de ontdekking te komen dat onder BASIC, DISKBASIC en MSX-DOS alles netjes werkt. Nu heeft deze computer een mapper dus snel over naar de MSX-2+, een Sanyo WAVY 70FD2 met slechts 64Kb aan boord; een machine die ideaal is om zo'n cartridge aan te koppelen.

Dynamic Publisher en Tasword MSX-2 werken voor zover we kunnen nagaan (mits opgestart met de CTRL-toets, maar daarover lees je alles in de handleiding). Tasword gebruikt uiteraard niet de mapper, maar we konden wel een tweede drive (ramdisk) gebruiken en de printerbuffer.
Met HiBrid van Sony hadden we minder succes. De mapper werkt, maar de ramdisk niet. Ook met CTRL opgestart bleef het programma hangen.
Enkele MSX-Gids programma die gebruik maken van meerdere drives en de mapper (zoals Copypro) wilden niet werken.

Voor ons was ook de werking met spelsoftware belangrijk, want het zou prettig zijn als we de MSX-2+ ook zouden kunnen gebruiken met MSX-2 software die gebruik maakt van een mapper. We zouden dan de Sony kunnen afschaffen en alles via de MSX-2+ kunnen doen.
Helaas werkt de mapper maar met een gedeelte van de spellen. Van de beide Games Collections konden we slechts een klein gedeelte opstarten. Bijna alle programma's die 128Kb ram nodig hadden, wilden niet werken en de rest -zowel MSX-1 als MSX-2 programma's- werkte maar voor de helft. Hetzelfde geldt voor andere programma's die opgestart moeten worden met de CTRL-toets ingedrukt. Bij de meesten kregen we de foutmelding dat het programma opnieuw opgestart moest worden met de CTRL-toets. Waarschijnlijk wordt door een iets afwijkende hoeveelheid geheugen niet herkend dat dat al gebeurd was. Hetzelfde geldt voor gekraakte software van rompack's zoals Salamander: opstarten wilde niet lukken vanwege de foutmelding. Verder konden we Japanse diskettes zoals BURAI, RUNE MASTER 2 en SD-Snatcher niet aan de praat krijgen. Jammer, we zullen onze Sony dus nog even moeten laten staan.

DE PRIJZEN

De cartridge is met FL. 499,= voor de 256Kb uitvoering pittig geprijsd. Wie echter meer geheugen wil hebben zal flink in de buidel moeten tasten want elke 256Kb meer kost FL. 80,= en bij het inbouwen achteraf moet nog eens FL. 40,= extra worden betaald. Wanneer je in ogenschouw neemt dat 1Mb geheugenuitbreiding voor een 16MHz. AT zo'n FL. 200,= kost, dan vraag je je af waarom een setje 8-bits chips voor deze cartridge FL. 80,= per 256Kb. moet kosten. Ons recensie exemplaar had de volledige 1Mb. aan boord en kost dan ook FL. 739,=

KONKLUSIE

Deze geheugenuitbreiding is uitstekend geschikt voor het werken met eigen software en wie voldoende ervaring heeft kan bestaande programma's wel aanpassen voor deze cartridge. De mapper werkt minder goed met 'fabriekssoftware', maar er zijn niet zoveel programma's die 128Kb nodig hebben dus dat is geen ramp. Als printbuffer werkt de cartridge meestal goed en is zeker geschikt voor printers die zelf geen buffer hebben. De ramdisk werkt goed en snel en kan goede diensten bewijzen voor het overzetten van files (of komplete diskettes, maar dan moet je wel voldoende capaciteit in de cartridge hebben).

Wie denkt de cartridge te kunnen gebruiken adviseren we de 1Mb. versie. Deze heeft de meeste mogelijkheden, daar je een 720Kb ramdisk kunt combineren met een 128Kb memorymapper, waarbij je dan nog een fikse printbuffer over hebt. Je weet hoe het gaat met dit soort hardware: ben je eenmaal begonnen, dan mis je al gauw de extra rammetjes en achteraf inbouwen kost weer extra geld.

De bijgeleverde documentatie is uitstekend!

Inl. Stichting Code, Postbus 74, 5374 ZH Schaijk.



S.C.F. TIPS & TRICKS

RUNE MASTER 1/2

Het spelverloop kan worden versneld met F2. Bij Rune Master 2 hoor je dan geen gedigitaliseerde geluidjes meer.

SD-SNATCHER

Bij de versie die ook met normale SCC loopt (Starcracks) zit een mogelijkheid om oneindig veel credits te krijgen. Druk hiervoor bij de SCC-slot selektie op SHIFT + 4 ("$" dus). Je moet wel van het begin af aan spelen om hier iets aan te hebben.

NYANCLE

Opstarten met B,G,M en SELECT ingedrukt: in 'wereld' 2 kun je nu gewoon over de wolken heen rijden.

YS 3 KOMPLETE OPLOSSING DEEL 3

Nogmaals: de grotten

In dit nieuwe grottenstelsel is ook weer een kistje met een vreemd voorwerp te vinden. Op een gegeven moment kom je bij een groepje mensen bij een kist. Ook deze moet je openen. Er komt een aardbeving, waarna 2 van de 3 mannetjes op de vlucht slaan. Nu heb je de toegang tot weer nieuwe grotten. Hier is een kistje te vinden met een PLATE MAIL. Tenslotte kom je bij een kuil, die uitkomt op een grot waar verder niets te vinden is en die verder ook geen uitgangen heeft. Let nu op. Je gaat rechts in de kuil staan, boven de houten stellage en springt zo ver als je kunt naar rechts. Als het goed is kom je nu op een beklimbare rotswand terecht. Volg deze naar boven en je komt tenslotte uit bij de 5de demon. Na het verslaan hiervan wordt je beloond met de derde STATUE. Nu ga je terug naar de begindeur met het mannetje ervoor, dat je buiten de grotten brengt. Jaag nu zolang op monsters totdat je 8000 GOLD hebt en koop dan in het dorpje een BROAD SWORD. Ga nu naar binnen bij de vent waarvan je de TIMER RING kreeg. Deze heeft juist bezoek van de koning en zijn butler. Als ze weg zijn krijg je van de man een nieuw item en ziedaar: je kunt weer een nieuwe lokatie op de kaart kiezen: het gebergte.

Hier aangekomen loop je helemaal naar links, waarna je bij een blokhut komt waar je Dogi terugziet, die daar bij z'n pa logeert. Je wordt in de hut uitgenodigd, waar je een groot zwaard krijgt: de BANDED SLAYER. Loop nu weer verder naar rechts. Schenk nog geen aandacht aan het standbeeld wat je hier tegenkomt. Helemaal rechts is het nest van het volgende monster: een harpij (moeilijk te verslaan). Heb je deze het hoekje om geholpen, dan krijg je een gouden staf. Loop nu terug naar het grote beeld. Met de staf kun je dit laten verdwijnen, waarna een gat achterblijft. Dit gat leidt via een rotsgang naar weer een monster: een heuse vuurspuwende draak. Na wat tapdansen op z'n kop is dit beestje al snel v.t. (verleden tijd). Beloning: de vierde en laatste STATUE. Nu krijg je weer een ontmoeting met de booswicht die je het hele avontuur al voor de voeten loopt. Deze wordt echter verstoord door een aardbeving, waarop de bandiet wil vluchten. De ingang is echter ingestort. Geen nood, want na een tijdje komt Dogi je bevrijden. Samen ga je weer naar het dorp terug.

Hier staat een groepje dorpelingen op je te wachten, dat je na een gesprekje een HEAL RING geeft. Onderhand zul je wel genoeg geld hebben om een BANDED ARMOUR te kopen (12000 GOLD). Doe dit, want je zult het hard nodig hebben in de volgende lokatie: het koninklijke kasteel! Maar daarover de volgende keer meer.....

To be continued......

DRAGONSLAYER 6, ADVENTURE 2

Hallo adventurefreaks! Als het goed is hadden we de vorige keer eiland 1 weer veilig gemaakt en de oude koningin weer op de troon geholpen. Avontuur 2 is een graadje moeilijker, maar daar kom je zelf wel achter..... Om van het eerste eiland af te komen reis je naar de havenplaats, waar een schip voor anker ligt. Spreek de vent aan die hier achter een tafel zit te roken. Nu moet je overnachten in de herberg, waarna je de volgende dag op het schip kunt komen dat je naar eiland nr. 2 brengt.
Hier begin je bij een haven, waar je ook weer van alles kunt kopen. Versterk de groep wat door in de buurt van het dorp te vechten en koop ook wat betere wapens. In de buurt van het dorp is een grot, waar een hoop te knokken valt. Probeer hier bij het meertje te komen, waar een monster bij een kist staat. Dit monster moet je verslaan (moet lukken met behulp van wat magie), waarna de grot is 'gezuiverd'. Terug in het dorp aangekomen spreek je weer wat mensen aan. Nu kun je in het dorp overnachten. Bij je eerste overnachting knijpt Geiru er echter tussenuit.

Blijf nu nog wat vechten en de groep versterken voordat je verder gaat. Trek dan naar het zuiden, zolang tot je weer bij een ommuurd dorp komt. Dit dorp wordt door monsters belegerd en je mag niet naar binnen. Versla al de monsters en je mag erin. Vanaf nu kun je ook hier weer altijd overnachten. Vervolgens ga je westwaarts, waar ook weer een dorpje is dat een invasie van monsters meemaakt, maar nu zijn ze al binnen en proberen de deuren van de huizen in te beuken. Versla ze allemaal en probeer het grootste huis binnen te gaan, waarvoor je eerst een geharnaste ridder moet verslaan. Binnen ontmoet je een oude bekende: de afgezette dictator van het eerste eiland. Helaas kom je tot de ontdekking dat hij je figuren in één klap kan neerslaan!

Kies als je dood bent voor de eerste continue-optie en je staat weer in het bevrijde dorpje van daarnet. Nu is het zaak zolang te vechten dat je groep minstens level 17 is. Spreek dan in het dorp de winkelier aan (die overigens niets verkoopt) en je krijg een item. Als je nu overnacht is ook Ro weg, zodat je maar met z'n tweeën overblijft.

Samen ga je een stuk naar het noorden, waar een toren staat. Deze ga je binnen, ontwijk de bewakers en dring door tot de bovenste verdieping. Als het goed is kun je nu via een open deur in de torenkamer komen. Hier zijn Geiru, nog een ventje en een steen met een inscriptie, waarop een heel handige toverspreuk staat. Hiermee kun je alle vijanden in een gevecht betoveren, waardoor ze niet meer zo hard kunnen slaan als normaal. Geiru sluit zich weer bij de groep aan.

Je kunt nu eindelijk naar het dorp met de tiran terug. Als je tegen hem vecht, gebruik dan meteen de toverspreuk uit de

toren, waarop hij meteen zal vluchten. Onderzoek het gebouw helemaal en je komt tot de ontdekking dat je één van de boekenkasten opzij kunt schuiven. In de ruimte die hierdoor vrijkomt doe je hetzelfde met de tafel. Nu kom je in een soort ondergrondse kerker, waar alle dorpsbewoners en Ro gevangen worden gehouden. Het dorp wordt nu weer bewoond en ook hier kun je voortaan weer overnachten. Ro is zwaar gewond en moet voorlopig in bed blijven. In het linkse winkeltje in dit dorp is voor 200 Gold een handig item te krijgen, waardoor je rondzwervende monsters buiten de dorpjes zichtbaar kunt maken en dus gemakkelijk kunt ontwijken. Doe wat experience op en versterk de groep, waarna je rijp bent voor de grotten, die in het noordwesten van het eiland liggen. Hier zijn een hoop kistjes te vinden met handige items (zoals bv. een item om kaarten mee te maken, maar dat onbeperkt te gebruiken is). Heb je alle kistjes geopend, dan kun je eens een kijkje nemen in het kasteel, dat dicht bij de grotten ligt. Spreek hier iedereen aan en ga dan langs de westelijke kustlijn omhoog, waar een huisje ligt. Spreek de oude man die hier woont aan en keer weer terug naar het kasteel.

Spreek nu de oude man in een van de huizen aan, waarop hij verandert in een soort rotsmonster. Als je hem hebt verslagen, blijken alle dorpsbewoners in dit soort monsters te zijn veranderd. Baan je een weg naar de grote poort, versla de bewakers en dring verder het kasteel binnen. Ga naar de kelder (rechtse trap). Hier is een cel waar alle dorpelingen gevangen zitten. Spreek ze aan en ga weer naar boven. Je zult ontdekken dat de trap die naar boven leidt beschermd wordt door een soort krachtveld. Ga weer terug naar de kluizenaar waar je net ook was en spreek hem aan. Vecht daarna zolang tegen monsters dat je graad 20 bent. Nu kun je bij de trap komen. Boven is de troonzaal, waar je weer wat bewakers moet verslaan. Tenslotte moet je de koning van de rotsmonsters ook verslaan. Ook de al bekende tiran is aanwezig. Met een vreemde toverspreuk weet hij echter door de muur te ontsnappen.

Het tweede eiland is nu bevrijd, en dit is tevens het einde van de tweede adventure uit 'legend of heroes'.

SUPREME CRACKING FORCE MAASTRICHT

FAC SOUNDTRACKER

MAKER: FEDERATION AGAINST COMMODORE
SOORT: UTILITY
FORMAAT: 3 x 2DD
PRIJS: FL. 50,=

Wie aan de FAC denkt, denkt meteen aan mooie muziek en mooie demo's. Dat is niet zo verwonderlijk. Na FACDEMO 3 (Revolution), waarin ze de muziekmodule 'herondekten', lijkt het wel alsof ze proberen Commodore te verbeteren, in plaats van ze af te kraken. En, eerlijk is eerlijk, tot nu toe is ze dat aardig gelukt. In de demo's FACMANSCHAP IS MEESTERSCHAP en SYNTHPOWER #1 is goed te horen wat je met 18 kanalen + perfekte sampling kunt bereiken. Tijdens de HCC in Utrecht bracht de FAC haar nieuwste produkt uit: FAC SOUNDTRACKER. Nu eens geen demo, maar een programma om zelf muziek mee te maken, in navolging van de succesvolle Amiga-soundtracker.

Het programma wordt geleverd in een mapje, met de handleiding en drie diskettes: de programma-disk, een disk met muziek en een met samples. Na het opstarten helaas geen prachtige grafische schermen. De FAC heeft gekozen voor de 80-koloms mode van SCREEN 0, wat het programma duidelijk, overzichtelijk en snel maakt.

Het programma zelf bestaat uit verschillende onderdelen. In de track-editor kan de eigenlijke muziek worden geprogrammeerd. Hiervoor staan er 9 kanalen tot je beschikking, plus nog een kanaal voor de 'drumkit', waarmee je de drums en andere samples kunt laten klinken.
Met de voice/volume editor kunnen de instrumenten op elk kanaal worden ingesteld. Hiervan staan er een hele hoop tot je beschikking. Tenslotte is er de drumkit editor, waarmee je een drumkit kunt samenstellen. Deze kan bestaan uit 8,4,2 of een sample, afhankelijk van de lengte ervan. Er staan al een heleboel samples kant en klaar op diskette, maar natuurlijk kun je ook zelf samplen.

Ook wat muziek betreft staat er al heel wat moois op diskette, zoals bv. Infinity. Met deze voorbeeldnummers kun je naar hartelust experimenteren.

Wat verder nog allemaal mogelijk is staat allemaal in de duidelijke handleiding. Hierin staan ook tips om speciale effekten als echo's te bereiken.

Wat ik toch nog even wil vermelden is dat dit programma ook met FM-PAC werkt. Natuurlijk klinkt alles dan wel wat minder, maar dit komt natuurlijk door het kleinere aantal kanalen en het niet goed kunnen werken met samples. Voor mensen met alleen een FM-PAC heeft SYNTHSAURUS toch nog wat meer te bieden.

Wie meer uit zijn module wilt halen moet dit gewoon hebben! FAC Soundtracker is z'n geld zonder meer waard.

BEELD:	8
GELUID:	9
GEBRUIKSGEMAK:	8
DOCUMENTATIE :	8

Dennis Lardenoye

PRODUKTEN VAN MSX CLUB GOUDA

Middelblok 159, 2831 BM Gouderak. Tel: 01827-2272 (Arjan). Telex: 20547

LIDMAATSCHAP: als één van de weinige clubs in Nederland geven wij een disk en een blad uit. Ons diskmagazine, MSX-QUASAR, bevat: flitsende demo's, nieuw CRUNCH programma, tips, truuks, recensies, produktinformatie, muziek (PAC, Muziek Module). Ons blad: MSX-JOURNAAL, bevat: kortingsbon voor leden, listings, PASCAL cursus, nieuws, advertenties en spel van de maand. Dit alles op 28 pagina's. Beiden komen 10 keer per jaar uit. Verder gratis toegang op onze clubdagen.

Hardware:

- MSX muis (uiterst betrouwbaar, zeer goede kwaliteit) .... FL. 80,00
- 7 Mhz. print (nieuw ontwerp, betrouwbare Z80H, mooie print) FL. 50,00
- MSX-2+ Yamaha videochip V9958 .... FL. 140,00
- 720 Kb. diskdrive (slimline) .... FL. 160,00
- 512 Kb. externe memory mapper in luxe opbergdoos .... FL. 275,00
- Pseudo stereo kastje .... FL. 75,00
- 720 Kb. externe drive in kast met voeding. Shockproof. Inkl. kabel (voor NMS 8235, HB 700 of diskinterface) .... FL. 275,00

Software: (1) = enkelzijdig (2) = dubbelzijdig

- Plotterdisk 1 (versie 2) .... (1) ..... FL. 25,00
- Stampconverter (DP stempels in EASE) .... (1) ..... FL. 32,50
- Plotterdisk 2 .... (1) ..... FL. 32,50
- Gamestamps, the program (maak nu zelf de mooiste stempels, u kunt nu uw stamps bewerken tot echte kunst) .... (1) ..... FL. 32,50
- Gamestempels .... (1) ..... FL. 20,00

Diversen:

* MSX-Journaal (10 keer, inkl. porto) .... FL. 30,00
* MSX-Quasar (10 keer, inkl. porto) .... (2) ..... FL. 37,50
* MSX-Journaal & MSX-Quasar .... (2) ..... FL. 60,00
- V9958 MSX-2+ technical databook .... FL. 15,00
- MSX DOS 2.20 reference handboek .... FL. 25,00
- Plotterpennen Sony en Toshiba plotter 4 kleuren/4 zwarte ... FL. 17,00
* Proefexemplaar MSX-Quasar & MSX-Journaal .... (2) ..... FL. 7,50

PAL Sony HBI-V1 digitizer

Iedere MSX2/2+ kan nu digitaliseren. Wij passen deze cartridge aan voor het Europese videosysteem PAL. Ook de software wordt zoveel mogelijk veranderd van Japans naar Nederlands. IEDERE MSX-2 kan digitaliseren in screen 8. IEDERE MSX-2 die omgebouwd is naar MSX-2+ met BASIC 3.0 (o.a. door ons gedaan) kan digitaliseren in screen 8, 10, 11 en 12. Natuurlijk kan ook de echte MSX-2+/MSX Turbo-R dit.
De prijs van dit unieke apparaat is: FL. 699,=

Alle prijzen zijn inkl. verzendkosten. Voor remboursen berekenen wij FL. 5,00 extra. Wijzigingen i.v.m. Japanse Yen voorbehouden.

Bestellingen: bel of schrijf ons.

BIJ IEDERE BESTELLING BOVEN DE FL. 25,= EEN GRATIS EXEMPLAAR VAN ONS BLAD MSX-JOURNAAL & ONS CLUBMAGAZINE MSX-QUASAR.

JAPANS, IEDEREEN KAN HET LEREN

DEEL 3: HET HIRAGANA

Bij het bekijken van een Japanse tekst zal het je opvallen dat buiten de katakana-tekens, die we vorige keer gehad hebben en de gecompliceerde kanji-tekens nog een derde soort tekens bestaat. Dit is het hiragana. Voorzetsels, veel voorkomende werkwoordsvormen e.d. worden altijd in het hiragana geschreven.

De hiragana-tabel uit fig. 1 werkt op dezelfde manier als de katakana-tabel van vorige keer met een verschil: hiragana werkt niet vaak met klankverlenging of -verkorting. Verder mag je nu zeker de u's en o's niet weglaten.

Heb je eenmaal een hiragana-woord vertaald in 'normaal' schrift, dan heb je dus het woord zoals het door de Japanners wordt uitgesproken. Leuk, maar het is nog steeds onbegrijpelijk. Wil je echt het fijne weten van het Hiragana, dan is een woordenboek onmisbaar..... Het is echter heel handig met opzoeken als je al weet hoe het woord wordt uitgesproken en veel woordenboeken werken niet eens met het Japanse alfabet, maar geven alleen de uitspraak. In een goede boekhandel zijn er voor een paar tientjes al prima woordenboeken beschikbaar, vaak ook nog Japans-Nederlands in plaats van Japans-Engels. Je moet er echter rekening mee houden dat voor de Kanji-tekens zo'n boek echt niet voldoende is, maar daarover volgende keer meer.

Toch geef ik hier een lijstje met veel voorkomende woorden, dat hopelijk wel van pas zal komen. Ik geef alleen de uitspraak, zodat je in de tabel kunt opzoeken hoe het wordt geschreven.

JA = HAI (HA-I)
NEE = IIE (I-I-E)
ZIJN= DESU (DE-SU Dit is de meest voorkomende vorm)

voorzetsels:

EN, OF = YA
VAN = NO (Kan op twee manieren worden gebruikt: voorwerp NO bezitter/ bezitter NO voorwerp)
IN, OP, NAAR, VOOR, EN= NI/ E
MET, DOOR, IN, VIA, OP, VOOR, VAN= DE
ALS, MET, EN= TO

Let's fight!

Hier wat woorden die vaak in vechtmenu's voorkomen. Kijk maar eens of je ze in Dragonslayer 6 kunt herkennen.

TATAKU (TA-TA-KU) = SLAAN, VERSLAAN, TREFFEN
JIYUMON (JI-YU-MO-N) = 'MAGIC'
MAMORU (MA-MO-RU) = VERDEDIGEN, BEWAKEN ('PARRY' voor Wizardry-freaks)
TSUKAU (TSU-KA-U) = GEBRUIKEN
NIGERU (NI-GE-RU) = ONTSNAPPEN

Hopelijk heb je wat aan deze lijst.
SAYONARA !

D. Lardenoye San

FIG. 1

RŌMAJI	HIRA-GANA	RŌMAJI	HIRA-GANA	RŌMAJI	HIRA-GANA	RŌMAJI	HIRA-GANA
a	あ	ha	は	ma	ま	ro	ろ
ba	ば	he	へ	me	め	ru	る
be	べ	hi	ひ	mi	み	rya	りゃ
bi	び	ho	ほ	mo	も	ryo	りょ
bo	ぼ	hya	ひゃ	mu	む	ryu	りゅ
bu	ぶ	hyo	ひょ	mya	みゃ	sa	さ
bya	びゃ	hyu	ひゅ	myo	みょ	se	せ
byo	びょ	* ja	じゃ	myu	みゅ	sha	しゃ
byu	びゅ	ja	ぢゃ	n	ん	shi	し
cha	ちゃ	ji	じ	na	な	sho	しょ
chi	ち	ji	ぢ	ne	ね	shu	しゅ
cho	ちょ	jo	じょ	ni	に	so	そ
chu	ちゅ	jo	ぢょ	no	の	su	す
da	だ	ju	じゅ	nu	ぬ	ta	た
de	で	ju	ぢゅ	nya	にゃ	te	て
do	ど	ka	か	nyo	にょ	to	と
e	え	ke	け	nyu	にゅ	tsu	つ
fu	ふ	ki	き	o	お	u	う
ga	が	ko	こ	pa	ぱ	wa	わ
ge	げ	ku	く	pe	ぺ		(は)
gi	ぎ	kya	きゃ	pi	ぴ	wo	を
go	ご	kyo	きょ	po	ぽ	ya	や
gu	ぐ	kyu	きゅ	pu	ぷ	yo	よ
gya	ぎゃ			pya	ぴゃ	yu	ゆ
gyo	ぎょ	l = r		pyo	ぴょ	za	ざ
gyu	ぎゅ			pyu	ぴゅ	ze	ぜ
				ra	ら	zo	ぞ
				re	れ	zu	ず
				ri	り	zu	づ

* i = い

MSX SOFTWARE

BURAI

MAKER: RIVERHILLSOFT
SOORT: ADVENTURE
FORMAAT: 6 x 2DD
RICHTPRIJS: F 159,-



BURAI lijkt het in Japan goed gedaan te hebben, wat niet verwonderlijk is, want we hebben hier weer te maken met een adventure à la Dragonslayer 6, waar de Japanners zo dol op lijken te zijn. Toch is dit zeker geen gewone slechte kloon. Verscheidene afbeeldingen van foto's en kaarten in diverse Japanse bladen en het grote formaat van het spel doen vermoeden dat BURAI super-uitgebreid is.....

BURAI start op met een demo van meer dan een half uur(!) die je wel moet afkijken, als je nog geen diskette met gesavede data hebt. Na deze prachtige demo kom je terecht in een wirwar van Japanse menu's, waarbij je met wat geluk het spel opgestart kunt krijgen. Hierna wordt het geheel een stuk begrijpelijker.

Het is weer het gebruikelijke concept van onderzoeken, vechten (op de wijze van Dragonslayer 6) en figuren zoeken die zich bij je aan willen sluiten. Wat dit laatste betreft is dit spel toch wel opmerkelijk, want je groep kan in plaats van vier, uit maar liefst acht personen bestaan. Elk groepslid en zijn eigenschappen staan links in een soort schema aangegeven.

Beeld en geluid zijn echt heel mooi bij dit spel (ondersteunt FM-PAC en tevens S-RAM) en wat dat betreft is het echt een topper. Het lijkt me echter wel wat moeilijker te spelen zonder tips dan Dragonslayer 6. Als je echt eens ergens je tanden wilt inzetten.....

```
BEELD:           9
GELUID:          9
SPELKWALITEIT:   6
```

Dennis Lardenoye

LA VALEUR

MAKER: KOGADO
SOORT: ADVENTURE
FORMAAT: 2 x 2DD
RICHTPRIJS: F 139,-

La Valeur is de zoveelste XAK, YS, DRAGONSLAYER en noem maar op-kloon. Waardeloze scrolling, matige muziek, onbegrijpelijke Japanse teksten en graphics om te huilen maken dit spel echter tot een ellende om te spelen. Advies aan GENIC: ophogen die prijs, anders komt misschien nog iemand in de verleiding om het te kopen.......

```
BEELD     : 3
GELUID    : 5
SPELKWAL. : 2
```

Dennis Lardenoye

QUASAR Diskmagazine. Nr. 1

Dit diskmagazine, van de MSX Club Gouda, wordt geleverd op dubbelzijdige diskette voor MSX-2 en MSX-2+. Het programma ondersteunt zowel MSX-AUDIO als MSX-MUSIC. Meteen bij het opstarten krijg je een overzicht van de computerconfiguratie en kan gewisseld worden tussen 50- en 60 Hz. Daarna volgt een menu dat erg gebruiksvriendelijk is en waarnaar door het programma steeds wordt teruggekeerd.
In het menu van deze eerste aflevering vind je de colofon, een bestellijst, clubinformatie, bladrecensies, speltips, een oproep en een softwaremenu.

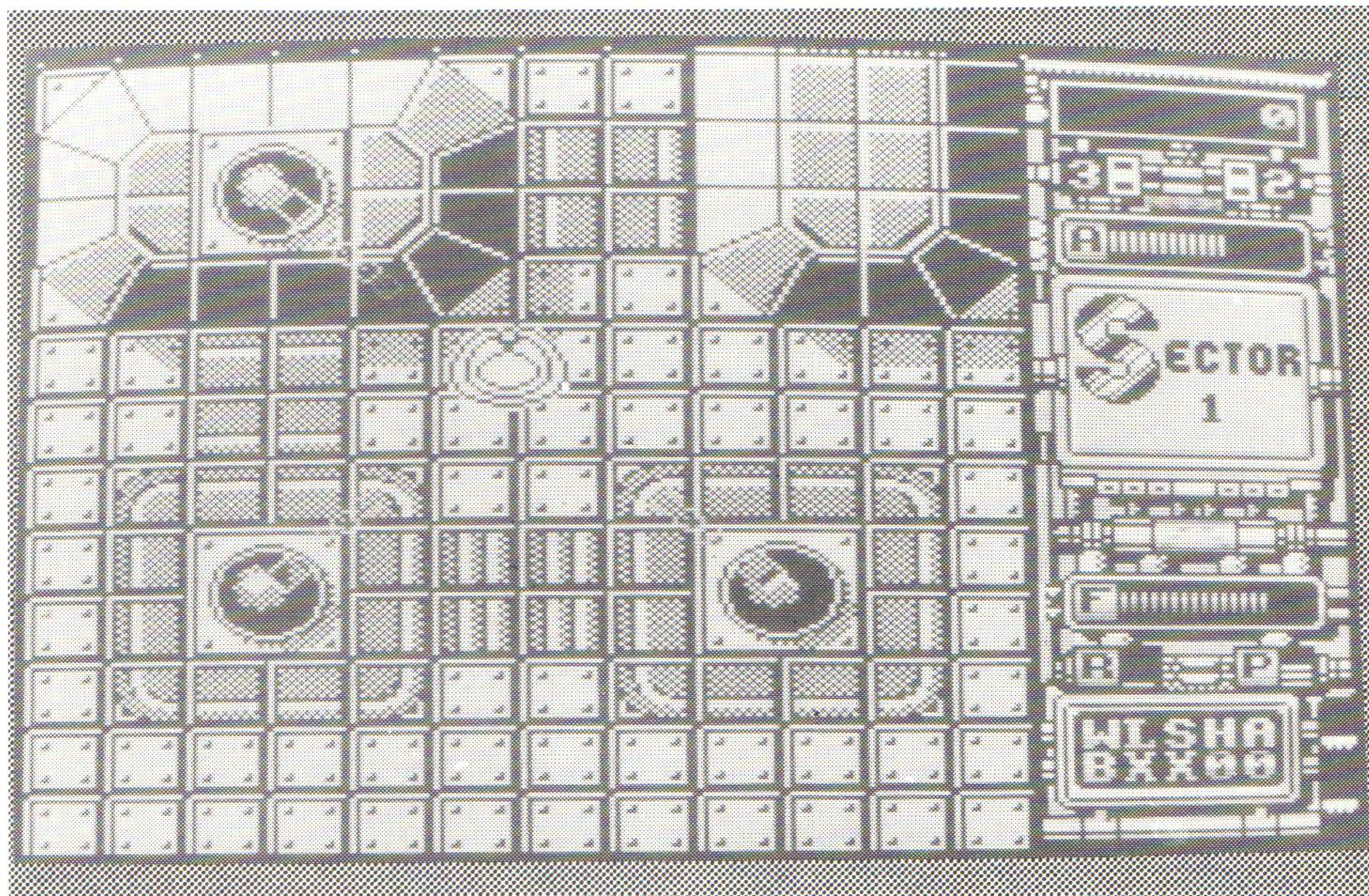
Het blad wordt gemaakt door 'Silent Software' en dat is jammer, want deze jongens doen alles erg stilletjes. Alleen uit het softwaremenu zijn muziekjes te selekteren. Verder ziet alles er netjes uit (leuke intro, leuke animatie-demo en aardige tips). en voor de prijs (FL. 4,= of 10 nummers voor FL. 37,=) kan deze diskette niet meer stuk (voor deze prijs zit er ook nog een fraai label op de diskette!). Gewoon doen!

Deze club werkt duidelijk niet commercieel en zoekt nog steeds medewerkers voor hun diskmagazine en hun clubblad. Is dit niet iets voor exmedewerkers van het MSX-Gids diskmagazine?

Inlichtingen:
MSX-Club Gouda,
Middelblok 159,
2831 BM Gouderak.
Tel: 01827-2272 (Arjan).

XENON

Melbourne House.
MSX cassette.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 19,95



ANOTHER MEGA CREATION FROM THE BIT MAP BROTHERS staat op de voorkant van de doos zodat je haast zou gaan denken dat het om een illegale kopie van een Japans spel gaat. Een blik op de achterkant geeft echter meer informatie waarbij niet gelet moet worden op de fraaie plaatjes (afkomstig van de Commodore 64 en 16-bits machines) die op onze MSX niet van toepassing zijn. Ook niet van toepassing zijn de kreten "Game of the Month", "Your Sinclair Megagame" of "Digitised effects and Stunning graphics".
Helaas worden we dit keer weer afgescheept met een slap aftreksel van een zeer fraai arcade spel dat oorspronkelijk is gemaakt voor de Sinclair computer. Als er niet zo bedroefend weinig meer voor de MSX gemaakt zou worden zouden we dit spel na enkele minuten in het bakje "uitgaande post" hebben gedeponeerd.

Xenon is een schietspel tegen een futuristische achtergrond waarbij gebruik wordt gemaakt van een toestel dat zowel kan rijden als vliegen. Rijdend kan op gronddoelen geschoten worden en vliegend op hoger gelegen doelen en andere vliegende voorwerpen. De vaste doelen zijn o.a. kanonnen die met jouw bewegingen meedraaien maar de 'vijand' kan verder van alles zijn. Zo zien enkele van deze 'monsters' eruit als lieveheersbeestjes, sommigen lijken wel wat op vliegtuigen en weer anderen zijn niet meer dan vage bolletjes. De achtergrond is zeer verschillend en heeft o.a. gebouwen, obstakels, doorgangen en kan ook bestaan uit een open ruimte met rotsblokken tegen een sterrenhemel.

Aan de rechter zijkant van het beeld is een kleurig paneel geplaatst met metertjes, balkjes en tekstinformatie, maar de rest van het beeld -het eigenlijke speelveld- is helaas weer zwart/wit, zwart/blauw etc.; afhankelijk van het level. Door het ontbreken van de kleuren zijn de onderdelen op dit speelveld niet al te goed te onderscheiden, maar toch beter dan andere soortgelijke spellen die slechts van 1 kleur gebruik maken.
Aan het geluid is meer aandacht besteed en dat klinkt dan ook prima.

Vanuit het menu kan gekozen worden tussen joystick, cursortoetsen of het toetsenbord waarbij in het laatste geval de toetsen zelf geselekteerd kunnen worden. De besturing gaat soepel, het schieten gaat goed maar de bewegingen en het scrollen gaat traag; veel te traag om er een aardig schietspel van te maken.

Het spel staat op cassette en bij deze cassette horen een fraaie verpakking, een boekje in het Engels met een omschrijving van het spel plus de instrukties en een 4-talig foldertje met laad- en bedieningsinstrukties. Allemaal heel mooi, maar het spel zelf is heel magertjes. Daar tegenover staat een zeer lage prijs en dat maakt toch weer een heleboel goed. Wie geen hoge eisen stel aan snelheid en grafische kwaliteiten krijgt voor weinig geld een aardig spel met prima geluiden.

Alfred Debels

BEELD:	5
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld Timesoft.

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het bijsluiten van postzegels bij de advertentieopdracht.

MSX AANGEBODEN

Van de Software Gids redaktie:
Software: Konami cartridge USAS FL. 30,=. TURBO 5000 cartridge FL. 35,=. DISKIT (Filosoft) FL. 25,=. DELTA BASIC (Filosoft) FL. 25,=. Games Collection 1 op disk met handleiding zonder doos FL. 25,=. Games Collection 2 op disk met handleiding en doos FL. 25,=. Games Collection 2 op CD-Rom met handleiding, zonder doos FL. 25,=. Konami cartridge CONTRA MSX-2 met SCC + schakelaar FL. 50,=.
Tel. 03200- 47218

MSX-2 NMS 8250 256Kb, Philips datarecorder, 20 cassettes, 100 disks met software, ca. 40 tijdschriften met o.a. MSX-Gids en MCM, 2 arcade joysticks, cartridges Nemesis 3 en Wars 2, stofkap en twee diskettebakken. Vraagprijs FL. 1800,=. Tel. 01686- 3224 na 20.00 uur, vragen naar Edwin.

Dragonslayer 6, The Legend of Heroes (5 disks en originele kaart e.d.). Vraagprijs FL. 190,= tot FL. 200,=. Sony HB-F700D, nieuwe TEAC drive ingebouwd, muis + muispad, diskrom versneller, MSX2+ machinetaal chip ingebouwd dus alle MSX2+ mach. funkties, 75 DS disks met de nieuwste software, diskettebox en gratis CRIME demo. Vraagprijs FL. 999,=. Evt. Ancona 40 monitor (geen SCART, dus z/w bij Sony en kleur bij Philips MSX). MSX Gids nr. 16 t/m Software Gids van nu (zeer goede staat) Vraagprijs FL. 60,=. Goswin de Rouw, Stadhouderstraat 45, 6441 GS Brunssum. Tel. 045-251542.

Philips NMS 8250 + gratis Philips datarecorder, originele Elite + handleiding, 30 disks met software naar keuze + diskettebox, enkele computerbladen en spelgegevens en gratis CRIME demo. Vraagprijs FL. 750,= tot FL. 800,=. Patrick Starremans, Merkelbeekerstraat 80, 6441 KM Brunssum. Tel. 045- 254003.

3.5" DS (720K) Olivetti/Panasonic inbouwdrive. Beige. Afm. 10 x 2,4 cm. excl. HD body en 10 x 4 cm. incl. HD body. De drive is NIEUW, nooit gebruikt in doos. Prijs FL. 150,= excl. verzendkosten. Tel. 08330- 22520. Tino Donderwinkel, H.B. Buyslaan 1, 6952 BK Dieren.

Sony HB-F700D met muis, kabels, boeken, Hibrid en tijdschriften. Evt. ook software. Tel. 02248- 1662

MSX-2 NMS 8220 computer met tekenprogramma, Philips datarec., 3 jaargangen MSX-Gids, MSX cursus en diverse spellen. FL. 250,=. Tel. 070- 3256657

NMS 8280, kl. mon. VS 0080, printer NMS 1431, muis, 2 joysticks, SCC cartr., 55 tijdschriften. Slechts FL. 2250,=. Tel. 055- 336502.

Sony MSX printer (incl. voeding, kabels en papier) FL. 200,=. MSX muis FL. 75,=. Green Beret FL. 10,=. Redlights of Amsterdam FL. 15,=. Vampire Killer FL. 40,=. Game Over 1 & 2 FL. 20,= (disk). Out Run disk FL. 25,=. L'Affaire Fl. 20,=. Sublogic Flightsimulator FL. 50,=. Battle of Peguss FL. 35,=. De Sekte FL. 10,=. Topografie Europa FL. 10,=. 11 MSX bladen + PPT deel 1 + TRS80 BASIC (gids voor zelfstudie) samen FL. 40,=. Groningen, tel. 050- 264373 (vraag naar Erik).

Wegens overstap naar MS DOS: MSX-2 computerset te koop. Inl. Yunis Malik, Nieuwe Binnenweg 250A, 3021 GP Rotterdam. Tel. 010-4775886 na kantooruren.

Jet Fighter, MSX Designer, MSX Home Office, MSX datacommunicatie en MSX DOS. Alles bij elkaar FL. 17,50. Bel na 18.00 uur en vraag naar Jan Peter Heetebrij. Tel. 030- 291110

Metal Gear, Usas, FL. 45,= p.st. Nemesis 3 FL. 65,=. Alles origineel. Tel. 073- 420643 na 18.00 uur.

MSX-2 VG-8235 met ingeb. diskdrive + monochr. monitor + software (o.a. MSX DOS, Home Office) + MSX Gidsen. Vraagprijs FL. 700,=. Tel. 05998- 35420 (Borgen).

Diskdrive Panasonic 3.5" 720Kb (NIEUW!) voor PC of MSX FL. 150,=. Tevens te koop of te ruil: Dragon Slayer 6 FL. 150,= en DD-Graph.
Voor PC: gezocht Bandits Kings of Ancient China of ruilen tegen mijn Japanse MSX versie van dit spel. Tel. 08330- 22520.

Op cassette: Addicta Ball, Bubbler, Pinball Blaster, Vestron, Eye, Gary Liniker soccer. 10 MSX hits op disk, Macadam bumper, 10 MSX hits, Burger Kill. Alles origineel P.n.o.t.k. of alles tegen FM-Pac met evt. vampire Killer. Tel. 05980- 23335 (Martin).

Div. spellen o.a. Xak, Dragonslayer 6, SD-Snatcher, Fantasm Soldier 2, XZR 2, Quinpl, Nyancle, Dios FL. 25,= p.st. inkl. porto. Tevens alle tekenprogramma's zoals Graphsaurus, Michel Angelo 2, Halos, T&E DD-Graph, Pixel 2 en 3, Shangaranku FL. 20,= p.st inkl. porto. M.F. Frissen, Burushoven 4, 6225 GE Maastricht.

Super Rambo Special MSX-2 FL. 35,=. Shalom FL. 35,=. Scramble Formation MSX-2 FL. 35,=. Tel. 033- 809141 na 17.00 uur.

MSX-2 Contra FL. 70,=. Metal Gear FL. 50,=. Of één van deze ruilen tegen Space Manbow, Solid Snake, Ancient Ys 3 of Dragonslayer 6. Alles origineel. Tel. 02990- 26266

Satan + Grog's Revenge + Bounder + Valkyr + Bran Stormer + Ice + Driller Tanks + Canon Ball te koop voor FL. 50,= of ruilen tegen jouw Hydlide 3 (MSX-1), Salamander, Tritorn (MSX-1), Golvellius of Xanadu. Jeroen v.d. Grift, Beemd 41, 6852 MH Huissen. Tel. 085-256783.

SVI 728 MSX-1 + datarec. + monochr. monitor + joystick + vele spellen op cassette (o.a. Venom, Feud, Colony, Op. Wolf). Alles in één koop FL. 500,=. Tevens KV II FL. 60,=. Maze of Galious FL. 45,=. Bubble Bobble (MSX-1) FL. 30,=. Elite FL. 35,=. Vele boeken (o.a. Rombios, MSX ml, MSX BASIC, BASIC naar ml.) voor FL. 200,= (ook los te koop). Vele tijdschriften: o.a. MSX Info, MSX Gids p.n.o.t.k. Tel. 01815- 3905 (Pieter).

Sony HB-700 MSX-2 met 2+ uitbreiding! Datarecorder, FM-Pac, SCC Salamander, DOS 2.20, div. kabels en boeken. FL. 1200,=. Tel. 04192- 17355 na 19.00 uur.

MSX-2 NMS 8255, 2 drives, geheugenuitbr. tot 256Kb, stereo aansluiting met potm., muis, 2 joysticks, FM-Pac, muziekmodule, Nemesis 3 (Orig. met SCC) en software. Prijs FL. 1300,=. Tel. 04120- 25782 (Oss).

MSX-2 8250, 1 drive, 256Kb memory mapper, muis, datarec., 4 originele mega's, originele cassettes, disks, roms, boeken, gidsen en nieuwste software op ca. 140 disks. Vraagprijs FL. 1450,=. Tel. 023- 316210 (Mike).

Diskdrive Philips VY 0010 + interface z.g.a.n. FL. 350,=. MSX-1 computer Philips VG 8020, 80Kb RAM, 2 joysticks, div. bladen, 500 spellen op tape. Mist 5 toetsen. FL. 95,=. Samen FL. 425,=. Tel. 05996- 2717 (Tristan).

Sony 700D met muis, groenbeeld monitor, ingebouwd 7MHz., 100 diskettes, FM-Pac met SRAM, SCC cart, Super Mario Bros, Shalom, joystick, monitor standaard, cass. deck, boeken, tijdschr. en koffer. Alles voor FL. 1000,=. Tel. 05490- 26788

Canon V20 MSX-1 + boeken, joystick en spellen. FL. 130,=. Penguin Adv cart. FL. 50,=. Tel. 02503- 22531 na 18.00 uur.

MSX-1 Toshiba computer, monitor monochrome groen, datarecorder, joystick + ca. 40 spellen. FL. 400,=. Tel. 01720- 94720, Alphen a/d Rijn.

MSX-2 NMS 8250 256Kb, Philips datarecorder, 20 cassettes, 100 disks met software, ca. 40 tijdschriften met o.a. MSX-Gids en MCM, 2 arcade joysticks, cartridges Nemesis 3 en Wars 2, stofkap en twee diskettebakken. Vraagprijs FL. 1800,=. Tel. 01686- 3224 na 20.00 uur, vragen naar Edwin.

Philips NMS 8245 MSX-2 met ingeb. dubbelzijdige drive, ingeb. 256Kb memorymapper, NMS 1431 printer, FM-Pac (stereo), tijdschriften, boeken, software. FL. 1500,=. Tel. 08859-53252.

MSX-2 Sony HitBit F9P met 256Kb ram FL. 300,=. Inbouw diskdrive FL. 360,=. Tel. 01892-17379.

MSX-2: Garuay, Dragon King (2 megarom) FL. 45,=. Red Lights of Amsterdam (disk), Topple Zip (Megarom) FL. 20,= p.st. MSX 1 en 2: Attacked + Wallball (disk) FL. 15,=. AackoBase (cas.) FL. 20,=. Jack the Nipper (cas.) FL. 10,=. 3.5" drive cleaner (nooit gebruikt) FL. 10,=. Datarec. kabel FL. 10,=. MCM listingboek 1 & 2 FL. 10,= p.st. Tevens ruilen: Metal Gear tegen F1-Spirit. Alles origineel en in goede staat. Jan Lavrijsen, Wilhelminalaan 81A, 5541 CT Reusel. Tel. 04976- 41495.

Nemesis 1 FL. 45,=. Nemesis 3 FL. 80,=. Hydlide 2 FL. 70,=. Rambo FL. 50,=. Alles origineel. Bellen in het weekeinde, vragen naar Joachim. Tel. 08870- 13520.

Philips NMS 8220 FL. 325,=. Spectravideo SV 728 + datarec. + joystick + 3 spellen. P.n.o.t.k. Tel. 078- 146378 na 18.00 uur, vragen naar Arjan.

Originele spellen. cartridges: Hypersports 2, Green Beret, Nemesis 2, Salamander, Usas, Super Rambo Special, Dragon Buster. Diskettes: Testament, Navy Moves, Dawn patrol, Flight Deck. Tel. 015- 123720 na 18.00 uur.

50 DD disks met de nieuwste MSX-2 software (o.a. Dragonslayer 6 en Xak 2) FL. 135,=. Tel. 072- 120182.

MSX-2 Sony HB-700 met kleurenmonitor, Philips printer NMS 1431, muis, joystick, ca. 80 disks met software, boeken en tijdschriften. Vraagprijs FL. 1250,=. Tel. 04709- 3989.

MSX-1 VG8020 + datarec. D6450 + spellen + handleidingen FL. 350,=. Tel. 05210- 11519 (vragen naar Paul).

Monochrome mon. Philips BM 7502 FL. 150,=. Usas FL. 40,=. Dyn. Publisher met uitbreidingen 1 en 2 FL. 100,=.
Tevens gevraagd: SCC cart. met schakelaar (liefst King's Valley 2) max. FL. 60,=. Tevens kontakt gezocht met Panasonic FS-PC1 printer bezitters. Ting-Yi Kung, tel. 05210- 18164

Cartridges: Metal Gear, Penguin Adv., Vampire Killer, Q-Bert. FL. 50,= p.st. Rastan Saga (2 meg.) FL. 80,=. Cassettes: Drome, Snake Runner, Stop the Express, Alpha Blaster, Ninja 2, 737 Flight Sim., Martianois, Terrames, Meaning of Life FL. 15,= p.st. Alles origineel. Tel. 03410-17042 na 18.00 uur.

PC AANGEBODEN

1 Mb Jetmemory IIP enhancements voor HP Laserjet IIP printers. Nog niet gebruikt en nog in verpakking! FL. 300,=. Bel: 05225- 2831 en vraag naar Johan.

Te koop of te ruil: Manhunter New York. Origineel! Tel. 073- 420643 na 18.00 uur.

Star Rank Boxing 2 FL. 5,=. Roger Rabbit FL. 27,50. Samen voor FL. 30,=. Patrick Cromsigt, Jan v. Cuykstraat 9, 5482 GL Schijndel. Tel. 04104- 76424.

War Ship: tactical game of surface combat in the Pacific 1941-1945 FL. 75,=. Op 5.25" diskette. Bij verzending FL. 5,= extra. Tel. 020-920690 (Kees).

Meteosat, Fotofax, Wefax en SSTV ontvangen op de PC (MS-DOS). Programma ondersteunt CGA t/m VGA in 64 grijstinten (VGA) en div. printers. Disk 3.5" en schema FL. 10,=. op giro 2065692 t.n.v. K. Niekamp, Winschoten.

Extern modem 300/300 en 1200/75 inkl. software en handleiding voor FL. 125,=. Tel. 02979- 82885 na 19.00 uur.

Batman (two gamepack) FL. 75,=. of ruilen tegen adv. of simulator (origineel). Tel. 04975-3054 (Jeroen).

Blue Max, in orig. verpakking FL. 100,=. Wonderland FL. 90,=. Tel. 03405- 67393. (ruilen evt. ook mogelijk).

Originele spellen: Codename Iceman, Quest for Glory 2, Larry 3, Gold Rush, Centurion Def. of Rome. Tel. 015- 123720 na 18.00 uur.

COMMODORE 64 AANGEBODEN

Blue Max: oorlogsvliegerspel FL. 25,=. Kampfgruppe: tactical combat Russian front 1941-1945 FL. 50,=. Carriers at war: fleet carrier operation in the Pacific FL. 50,=. War in the south pacific: land, sea, air campaign 1942-1945 (Duitse handleiding) FL. 50,=. Alles origineel op 5.25" disk. Bij verzending FL. 5,= extra. Tel. 020- 920690 (Kees).

SEGA AANGEBODEN

Wegens omstandigheden: nog geheel nieuwe SEGA MEGA DRIVE (16-bits) spelcomputer voor FL. 499,=. (Inkl. verzendkosten). Tel. 08851- 13389 (alleen zaterdag 19.00 - 21.30 uur, vragen naar Paul).

ATARI LYNX AANGEBODEN

Atari Lynx FL. 350,=. Nieuw en ongebruikt met garantie en California Games (gewonnen in een prijsvraag). Ariane of Douwe, tel. 04130-52268.

MSX GEVRAAGD

Te koop gevraagd voor MSX-2 (Philips 8245): spellen op diskette (liefst met handleiding), LOGO module of disks met LOGO materiaal. Verder boeken en tijdschriften. T. Claessens, Langeweg 111, 5801 TW Venray. Tel. 04780-82732

Gevraagd: Konami SCC (liefst King's Valley 2). Tevens AANGEBODEN: Golvellius en King Kong 2. Tel. 01620- 33220 (Natascha).

MSX-2 Philips 8250, 8280 of model dat erop lijkt, maar wel met DS drive. Liefst met software. Ca. FL. 500,=. Jeroen v.d. Grift, Beemd 41, 6852 MH Huissen. Tel. 085- 256783.

Gezocht: originele Penguin Adv. Compleet en in zeer goede staat voor FL. 40,=. Tel. 070-3107875

Diskdrive voor MSX-1 met software en toebehoren gevraagd. Tel. 05138- 15813.

Wie heeft het morse-telex programma van CD-systems op diskette? Tel. 078- 146378 na 18.00 uur, vragen naar Arjan.

HiBrid systemdiskette voor de Sony HB-F700D (orig. of kopie). Evt. kosten wil ik graag vergoeden. M. Heidenis, De Lessepsstraat 68, 3553 RL Utrecht. Tel. 030- 432668.

PC GEVRAAGD

Vertaalprogramma van C-64/128 naar MS-DOS. Tevens kontakt gezocht met PC gebruikers met een CGA kaart. Jeroen v.d. Berg, Vondelstraat 33, 7442 WL Nijverdal. Tel. 05486- 10670 na 18.00 uur.

De Software Gids redaktie zoekt een LIM-EMS emulator voor AT-286 extended memory. Wie helpt?

Kick Off 1 en 2, Manchester United, World Cup '90 (of misschien voorgaande jaren), Italia '90, Liverpool, Footballer of the year 1 of 2, Fighting Soccer en andere voetbalgames. Berverly Hills Cop. Tel. 05241- 2258 (Gert).

MSX RUILEN

Wie wil mijn Nemesis 3 + SCC schakelaar en een keuze uit Usas of King's Valley 2 ruilen tegen Solid Snake of SD-Snatcher. Tel. 05111-2747 na 18.00 uur. Peter v/d Galiën, Kavelweg 46, 9108 MG Broeksterwoude

Wie wil software ruilen? Ik heb o.a. Metal Gear, Vampire Killer, King's Valley 2, Maze of Galious, Nemesis 1 en 2. Ik zoek o.a. Usas, Salamander, Tetris, Quarth en Nemesis 3. Tevens kontakt gezocht met MSX-2 diskgebruikers. Maarten Paardekooper, Getijstroom 21, 3224 CH Hellevoetsluis. Tel. 01883- 19897.

Wie wil zijn Match Day 2, Game Builder of F1-Spirit ruilen tegen de twee cartridges Turbo 5000 en Hole In One Professional Golf. Michel van Meeteren, Kleefkruidstraat 22, 6833 GS Arnhem.

Mijn rompacks: Golvellius, Vampire Killer, Usas, Konami's Q-Bert tegen jouw rompacks: liefst Nemesis 1,2 of 3, Metal Gear, Parodius of Salamander. Of mijn 4 rompacks + FL. 25,= tegen jouw memory mapper (min. 128Kb). Tevens nog te ruil op disk: Laydock, TNT, 1942, Robocop, Elite, Girly Block, Higumaru e.v.a. Tel. 046- 748246.

Mijn King's Valley 2 + Penguin adv. of Usas tegen jouw SD-Snatcher. Tel. 08859- 52619 (Rob).

Ik wil mijn Xevious, Nemesis 3, Salamander of Usas ruilen tegen Contra, Metal Gear 2, Nemesis 4 of Quarth of tegen een Philips muziek module. Tevens Usas of Vampire Killer ruilen tegen Metal Gear, Nemesis 2 of Parodius. Alles origineel!. Alexander van Koutrik, Oude Amersfoortseweg 11, 1213 AA Hilversum. Tel. 035-218681

Te ruil aangeboden en gevraagd: MSX en MS-DOS programma's op disk. J. Lenders, Postbus 568, 6000 AN Weert.

Te ruil (tegen software op disk, cartridge of hardware) of te koop: de nieuwste Japanse spellen (o.a. SD-Snatcher, Xak, Runemaster II, Ys II). Tevens gezocht defekte hardware. M. Derckx, Litsenbergweg 1, 5813 CE Ysselsteyn (L). Tel. 04785- 1672 (Mark, na 17.00 uur).

Wie wil zijn Metal Gear, Contra, Wonderboys, Usas, Dragonslayer 4 (alleen origineel) ruilen tegen mijn Konami Shalom Knightmare 3. Tevens kontakt gezocht met MSX-2 diskgebruikers (128Kb enkelzijdig) om spellen te ruilen. Tel. 071- 760288 (Michel, Leiden).

Mijn Usas + Andorogynus tegen jouw Quarth (origineel). Tel. 078- 146378 na 18.00 uur, vragen naar Arjan.

PC RUILEN

Wie heeft te ruil: King's Quest 4/5, Manhunter San Fransisco/New York, Bardstale 1/2, Conquest of Camelot, Might & Magic book 1/2, Future Wars, Space Quest 4, The Black Couldron tegen MIJN spellen: Larry 1/2/3, Police Quest 1/2, Mothergoose, Holy Book of Games, King's Quest 1/2/3, Goldrush, Space Quest 1/2/3, Operation Wolf, Colonels Bequest, Hero's Quest, Prince of Persia, Skate or Die, Double Dragon 1/2, Battle Chess, Monkey Island, Afterburner. Samuel Hendriks, Volendamstraat 4, 6843 VN Arnhem. Tel. 085- 812190

Mijn Willow, On Safari, Wiz Ball en Maniax (allen 5.25") tegen Budokan. Alleen origineel. Tel. 043- 618089 (Rob Krijns).

Mijn Conquest of Camelot, Colonel's Bequest, Hero Quest 1-3, Larry 1-3, Police Quest 1 en 2, Kings Quest 1-4, Space Quest 1-3, Centurion Defender of Rome, Testdrive 3, Indiana Jones, Manhunter 1, Goldrush, Prince of Persia, Budokan, Bardstale 1, 688 Attack Sub, Populous, Railroad Tycoon tegen jouw Sorcerian, Ultima 4 of 6, Bards Tale 2 of 3, Drakkhen, Might & Magic 2, Dragonstrike, War of the Lance, Legend of Faerghail, Heros Quest 2. Johan Compagner, tel. 05225- 2831.

Mijn Larry 3 + Conquest of Camelot tegen jouw AdLib Music Synth. Card. Arno de Bruyn, Hoogaars 3, 3232 TC Brielle. Tel. 01810-13967.

Mijn Brian Clough's Football Fortunes tegen jouw Kick Off 1/2 of evt. andere voetbalgames. Mijn Prince of Persia, Ghostbusters 2, Turtles en M-1 Tank Platoon tegen jouw Railroad Tycoon, Batman, Robocop, Grand Prix the Cycles en Pirates. Alles origineel. Tel. 05241- 2258. (Gert).

MSX DIVERSEN

Kontakt gezocht met MSX-2(plus) gebruikers met liefst 256/512Kb en FM-Pac om software, tips, programmeer truuks e.d. uit te wisselen. Tevens dringend gezocht: Solid Snake tegen een prijs van ca. FL. 110,= (origineel). Richard Fielt, Kleefsehoek 11, 6711 SP Ede. Tel. 08380- 16962 na 16.00 uur.

Kontakt gezocht met MSX-2 diskgebruikers voor het uitwisselen van spellen en programma's. Anthony of Astrid, Rhonepad 61, 9406 VC Assen. Tel. 05920- 51783

Kontakt gezocht met MSX-2 diskgebruikers max. 512K. tevens FM-Pac gezocht max. FL. 100,=. Tel. 05980- 23335

Een schakelaar in uw SCC-cartridge??? Wij doen dat snel en vakkundig. Binnen 2-3 dagen en voor maar FL. 10,= inklusief retourporto. U kunt uw cartridge + FL. 10,= opsturen naar: R. Huisjes, Postbus 287, 2180 AG Hillegom. Tel. 02520- 22201 na 18.00 uur.

Kontakt gezocht met MSX-2/2+/Turbo-R gebruikers door heel Nederland. Ron Bouwland, tel. 03242- 8530

PC DIVERSEN

Kontakt gezocht met MS-DOS machine bezitters. Yunis Malik, Nieuwe Binnenweg 250A, 3021 GP Rotterdam. Tel. 010- 4775886 na kantooruren.

C.G.G. West Brabant: OPEN DAG.

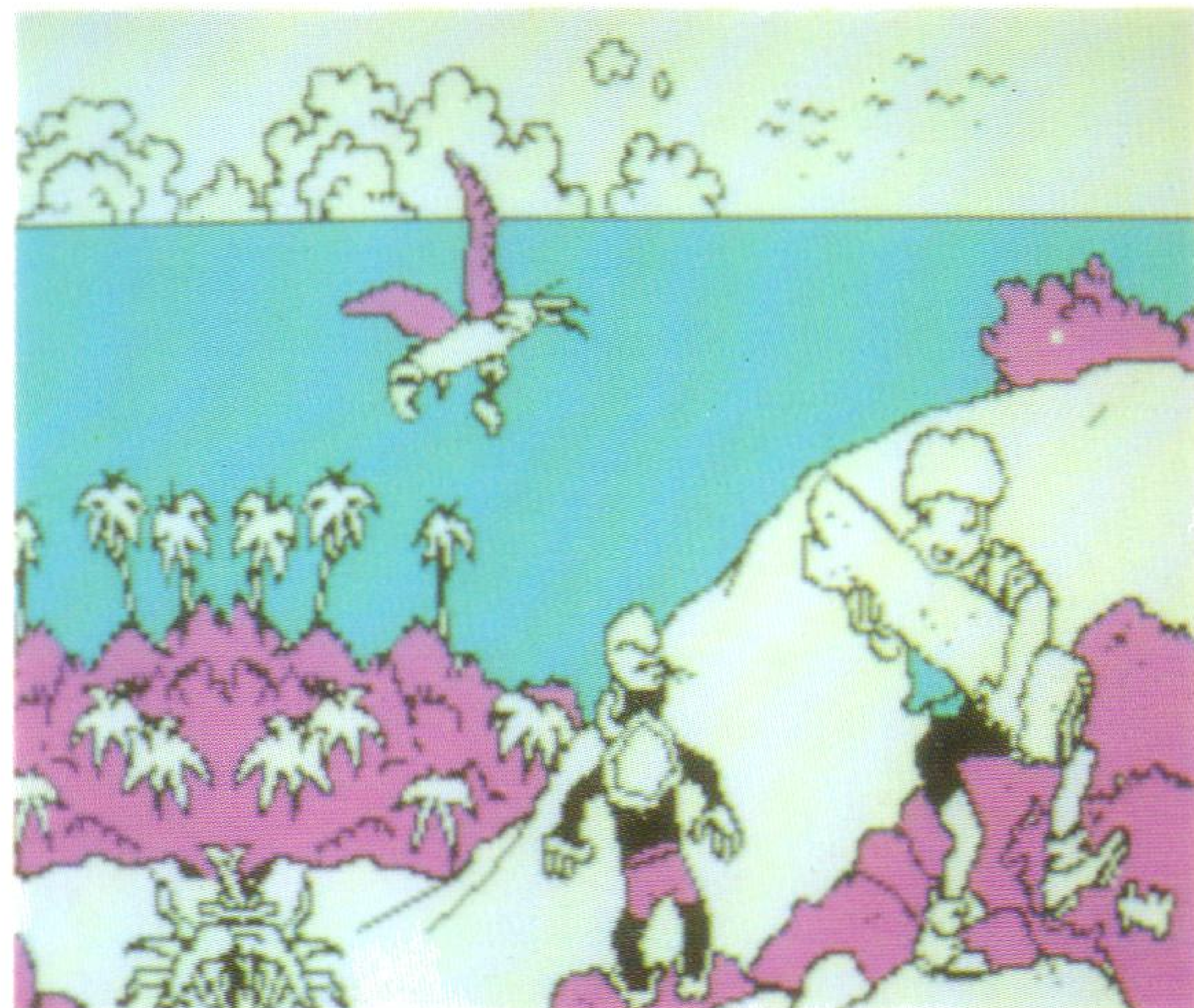
Op zaterdag 16 maart 1991 van 11.00 tot 17.00 uur houdt de Computer Gebruikers Groep West Brabant een open dag ter gelegenheid van het 6-jarig bestaan. Op deze dag demonstraties met de volgende computers:
Atari 1040 ST, MSX-1, 2 en 2+, MS-DOS PX/XT/AT. Met o.a. besturing van robotarmen, video digitizing en camera, muziek met behulp van keyboards (MIDI systeem), modemgebruik (databanken, telefoon, telex etc.), MSX FM-PAC, Viditel en Girotel, professionele toepassingen, programmeren etc. Iedereen mag zijn eigen computer meebrengen en er is een tweedehands ruilbeurs.
De open dag is door iedereen GRATIS te bezoeken.
Dus tot ziens op 16 maart in: **Restaurant Sporthal de Beuk, Beukenlaan 2, Oudenbosch.**
Voor meer informatie: Tel. 01652-12446/14035 of 01650-68459.

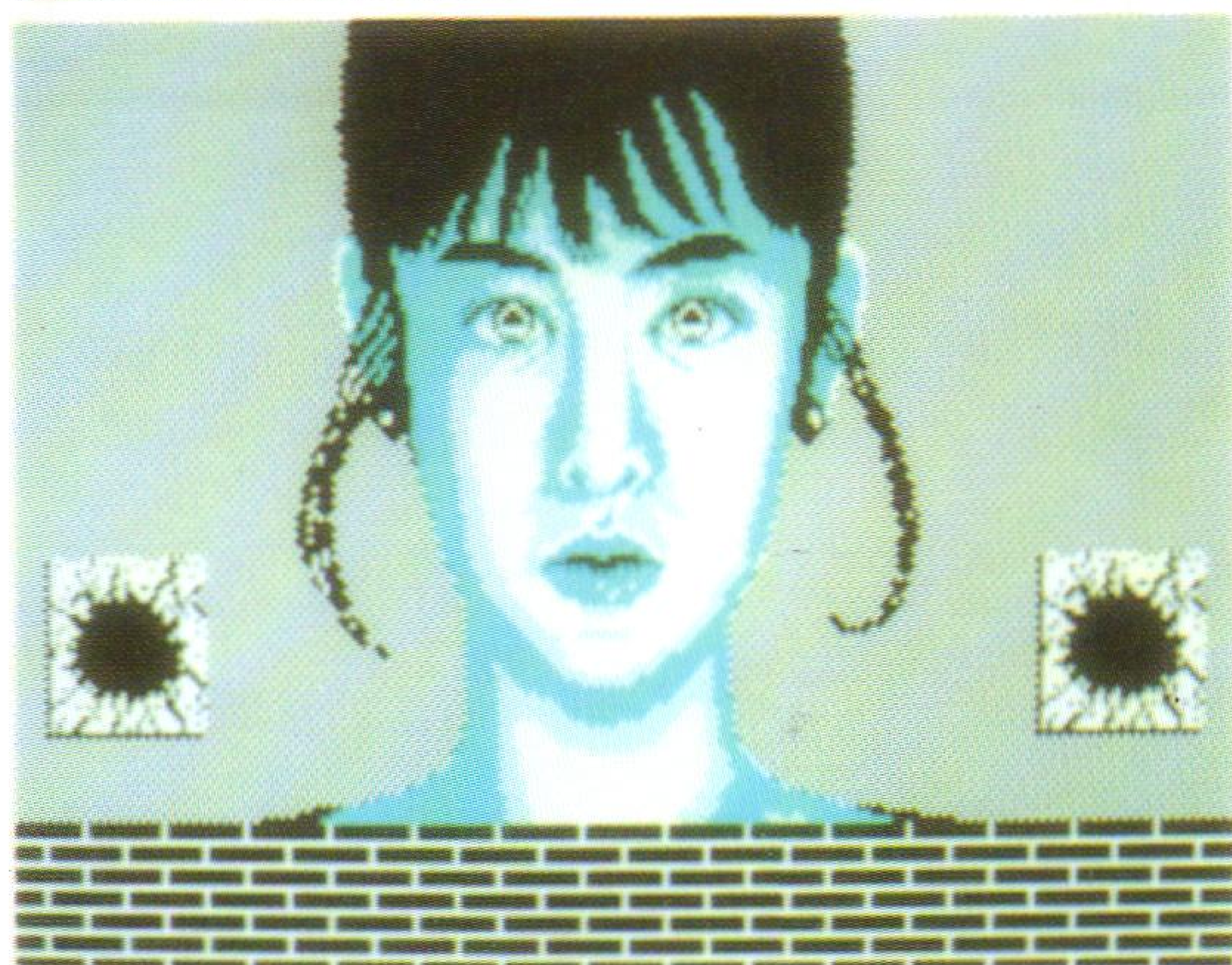
HOVAS organiseert met medewerking van diverse HCC groeperingen op zaterdag 27 april a.s. een internationale computerbeurs in de 'Valkencourt' te Valkenswaard, Pastoor Heerkensdreef 15. Tijd: 10.00 - 17.00 uur. Entree FL. 3,= (gratis kopje koffie). Inl. 040-452048 of 04902-13045.

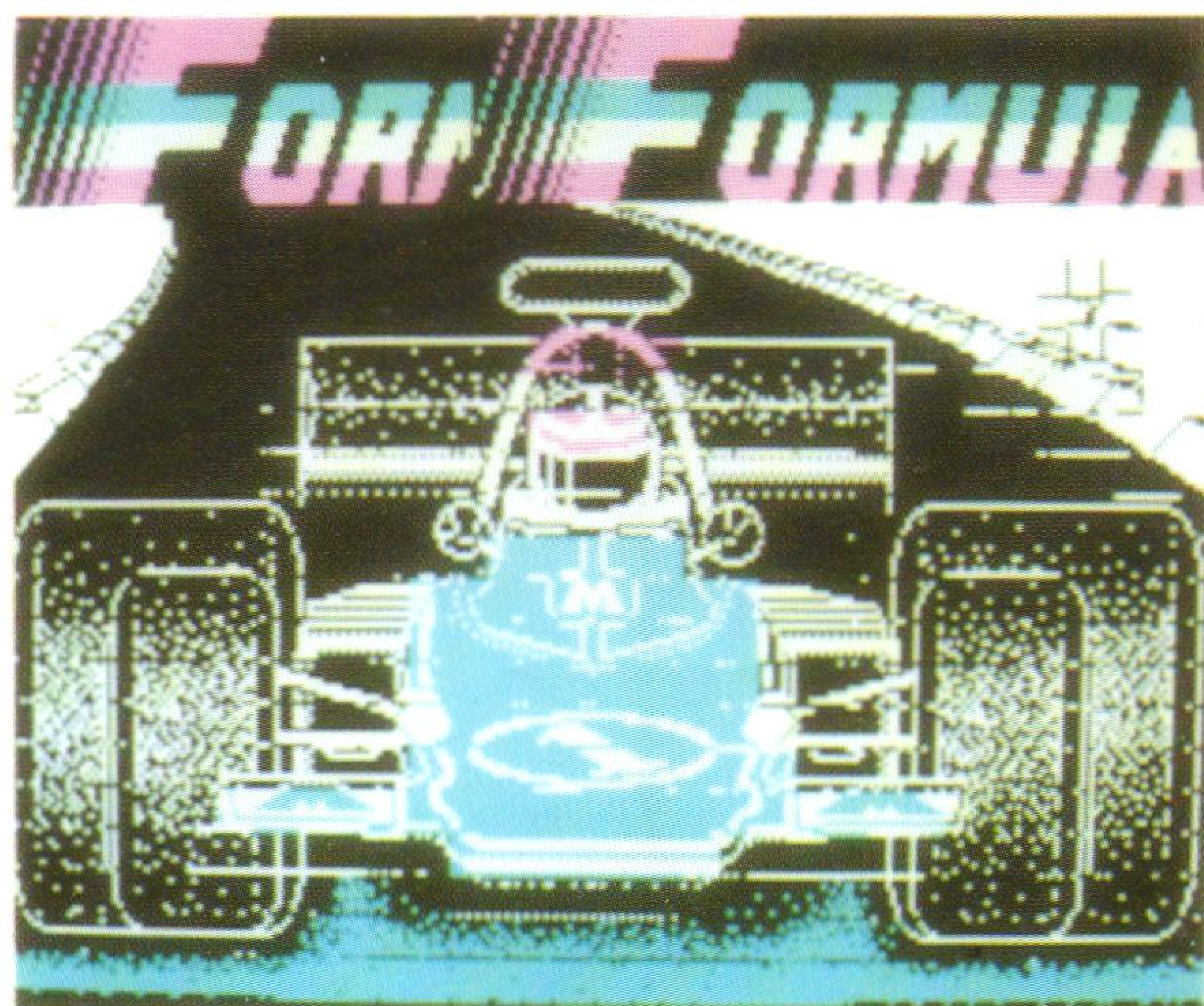
SHUFFLE UP!

SHUFFLE UP!









Shuffle Up bevat 10 puzzels die variëren van lastig tot zeer moeilijk en daarom heeft het programma een extra optie om te 'spieken'. Het geheel is menu-gestuurd en erg gebruiksvriendelijk. Ondanks dat het programma voor CGA gemaakt is zijn de afbeeldingen zeer fraai.

9 BEELDPUZZELS
1 CIJFERPUZZEL
4 MOEILIJKHEIDSGRADEN
CONTINUE OPTIE
SAVE OPTIE
Nederlandse versie



IBM PC & compatibles met min. 256Kb ram.
CGA graphics (Hercules alleen met CGA-emulator).
3.5" of 5.25" diskette.
Prijs: FL. 19,95 inkl. verzendkosten.



Dit programma is verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. J. Herps te Lelystad.

Voor Belgie: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Vermeld bij uw bestelling de naam van het programma en het diskette formaat. De prijs is inkl. verzendkosten.